ESPECIAL

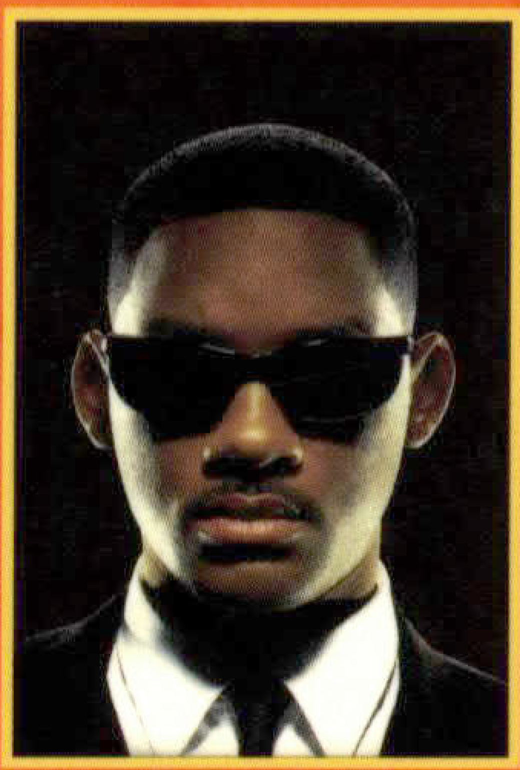
HOBBY CONSOLAS

695 pesetas

Guías Imprescindibles PlayStation

Resident Evil 2

Alundra



Men in Black

Forsaken

Dead or Alive

Gran Turismo

HOBBY PRESS

00002

8 426239 040143

Mapas, claves, soluciones, golpes, trucos...

SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
RESET

Sumario

Resident Evil 2 4

Gran Turismo 52

Forsaken 72

Men in Black 104

Dead or Alive 112

Alundra 120

TIPO DE JUEGO: Aventura de Acción Nº DE JUGADORES: Uno

RESIDENT EVIL 2

FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

JOYPAD	PISTOLA
RATÓN	PAD ANALÓGICO
MULTI-TAP	JOYSTICK
SECRETOS	●●●●
DURACIÓN	5 HORAS X 4
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
PASSWORDS:	N/D
Nº DE ESCENARIOS:	4

Si estás **leyendo esta guía** apostaríamos a que es porque te has quedado atascado en esta genial aventura **de Capcom**. Pues tranquilo, porque a lo largo de las próximas páginas vamos a darte la solución **a todos tus problemas.** Para empezar, aquí tienes **el recorrido del primer escenario** de los dos protagonistas.

❶ UN PASEO POR EL JUEGO

Nota de advertencia: esta guía no te dirá cuando debes guardar o usar elementos de curación. Esto queda a tu decisión y lo realizarás cuando lo consideres apropiado.

LEON: PRIMER ESCENARIO

PARTE I
HACIA LA COMISARÍA

En la primera parte, la principal cosa que debes recordar es conservar la munición, puesto que no vas a poder regresar aquí otra vez durante toda la partida.
Trata de correr evitando a tantos Zombis como puedas. No hay nada malo en tener cuidado de ellos, pero estate seguro de que recoges todas las balas que puedas.
Desde el comienzo, trata de no gastar la munición con los Zombis que te encuentres por los alrededores. Corre a tu izquierda, sigue el camino y entra en la Armería de tu derecha. Después de que el dueño deje de hablar, coge las Balas que están detrás del mostrador de la derecha, y entonces coge las otras de detrás del mostrador de la izquierda.
Cuando vayas hacia atrás, cuatro Zombis romperán el cristal de la derecha y se comerán al dueño. Ahora, si eres rápido, puedes coger la Escopeta del dueño antes de que lleguen los Zombis. Si no puedes o no quieres arriesgarte, dispara a los Zombis tantas veces como sea necesario a fin de conseguir la Escopeta. Trata de no gastar demasiada munición, puesto que se volverá muy escasa más tarde.
Después, sal de la habitación a través de la puerta gris del final de la tienda.
Sigue el camino y verás unos Zombis detrás de una verja de metal. Mátalos con tu Pistola, entonces ve hasta el final del callejón y coge los Casquillos. En ese momento la puerta de la verja se reventará y aparecerán más Zombis. Mátalos, y ve a través de la verja, corre para pasar el Zombi siguiente, y sal por la puerta del otro lado. Sigue por el callejón, sube los escalones y bájalos por el otro lado. Coge la munición que hay cerca del depósito y súbete sobre él después. Avanza por este nuevo callejón sin disparar a nadie, de otra forma gastarás todas tus municiones.
Una vez que estés al otro lado de la puerta, ignora a los Zombis que se comen a un tipo y entra en el autobús. Dispara dos veces hacia abajo a la dama que se arrastra, coge las Balas que hay detrás de ti y entonces deshazte del Zombi que cojea hacia ti. Pasa sobre su cuerpo muerto y sal por la otra puerta del autobús. Ahora haz una 'S' cruzando la puerta del aparcamiento, tratando de evitar a todos los Zombis que se crucen en tu camino. Si te ves apurado, dispara. Una vez que hayas atravesado las puertas del aparcamiento, cruza el jardín cuidándote de los dos Zombis que encontraras en el camino. Ahora entrarás en la Comisaría y empezará el verdadero juego.

LEYENDA

- PUERTAS LLAVE PICAS
- PAREDES
- ESCALERAS/ELEVADORES
- PUERTAS NORMALES
- PUERTAS LLAVE DIAMANTES
- PUERTAS TARJETA LAB.
- PUERTAS LLAVE CORAZONES
- PUERTA I.D. DACTILAR
- PUERTAS LLAVE TREBOLES
- BALAS DE MAGNUM
- CARTUCHOS ESCOPETA
- BALAS DE PISTOLA
- FLECHAS DE BALLESTA
- GRANADAS DE ACIDO
- GRANADAS DE FUEGO
- GRANADAS
- HIERBA VERDE
- HIERBA ROJA
- HIERBA AZUL
- SPRAY CURATIVO
- CINTA PARA MÁQUINA

OBJETOS DE LEON

OBJETOS DE CLAIRE

OBJETOS COMUNES

ÁREA DE LA CIUDAD

ARMAS

A través del juego encontrarás muchas armas. En estos paneles de al lado te ofrecemos una lista completa de todo el armamento que puedes encontrar en el juego, con un pequeño comentario y una ficha descriptiva con las siguientes claves:

CLAVES

FUERZA

Esto mide cuantos disparos deben usarse para matar a un monstruo.

VELOCIDAD DE FUEGO

Esto mide a que velocidad se puede usar el arma. Para ello tomamos como base a la Ametralladora con 10/10.

MUNICIÓN

Indica la frecuencia con la que aparece la munición durante el juego y cuantos cartuchos puedes encontrar cada vez.

CAPACIDAD DEL ARMA

Esto te dice cuantos cartuchos puedes transportar de cada arma.

MEJOR CONTRA...

Ciertas armas son mucho más efectivas contra cierto tipo de enemigos. Esto te dice contra cuales funciona mejor.

PARTE II

EN LA COMISARÍA

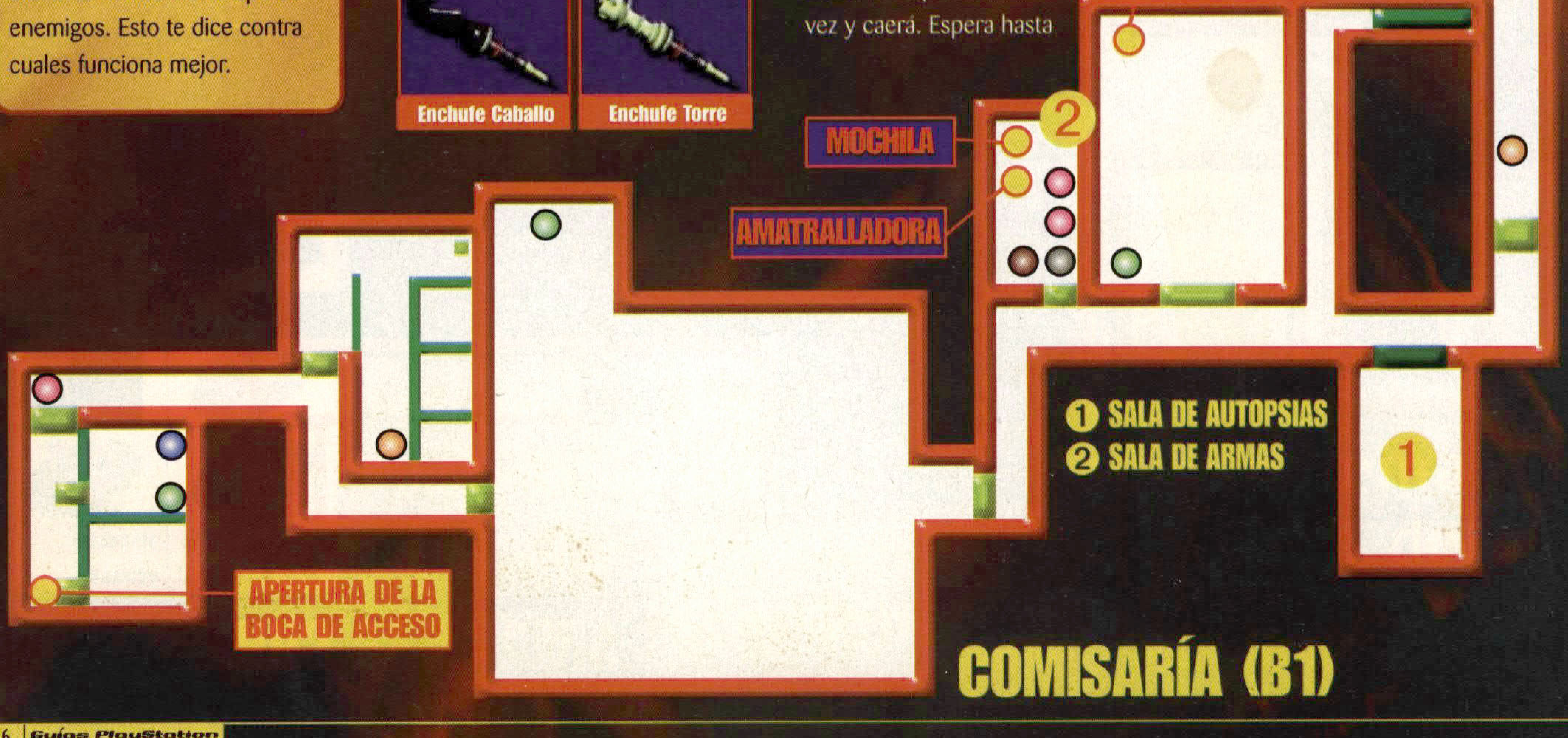
En esta parte, tu meta final es conseguir los cuatro Enchufes que abren una puerta al final de la sección. Para lograrlo, vas a necesitar cuatro Llaves para abrir todas las puertas de la comisaría. Lleva siempre al menos un spray curativo o Hierbas con poderes similares y al menos un arma poderosa con suficiente munición.

Usa tus mapas cuando recojas una Llave, así podrás ver qué puertas nuevas puedes abrir.

Nada más entrar, ve hacia la segunda puerta a la izquierda, y ten una charla con el doble de Will Smith. Te dará una Tarjeta Llave con la que podrás usar el ordenador. Corre al otro lado del escritorio de la sala de recepción principal y utiliza el ordenador. Recoge también las Casquillos de Pistola y la Cinta de la Maquina. Usa la Tarjeta Llave y se abrirán las otras dos puertas de la planta baja. Ve a través de la puerta de al lado de la habitación de 'Will Smith', y coge un spray curativo del baúl. Deja el Cuchillo y coge el libro del asiento: esto te dará la combinación de la caja fuerte.

Ve hacia el otro lado de la habitación con tu Escopeta cargada. Cuando pases por detrás del biombo de madera verás una cosa roja fuera de la ventana. Ahora pasa por la puerta y avanza por el pasillo. Cuando encuentres un charco de sangre, mira primero la asombrosa secuencia de vídeo, entonces apunta abajo con tu Escopeta y destroza al Licker (desde ahora, llamaremos a este pasillo el 'Pasillo del Licker'). Dispárale una vez y caerá. Espera hasta que se levante antes de dispararle de nuevo. Cuando este muerto, coge la Hierba de debajo suyo.

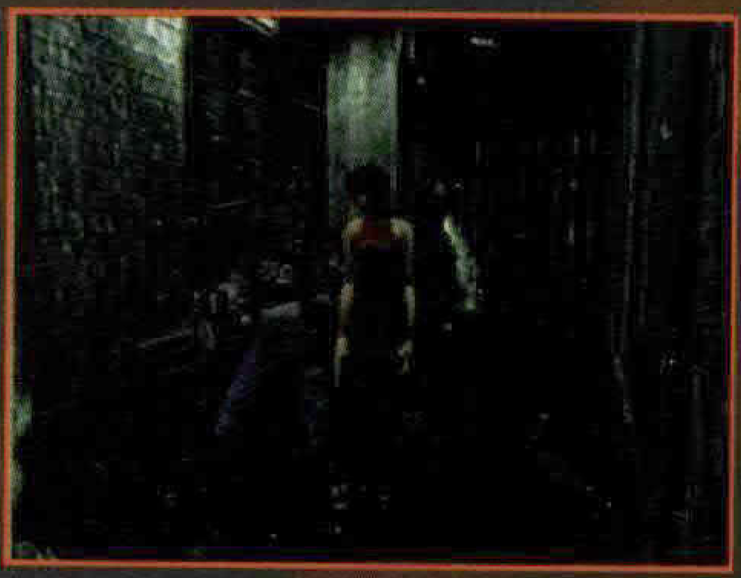
Sigue por el pasillo y entra por la primera puerta de tu derecha. Corre al fondo de la habitación y atraviesa la puerta. Usa el Encendedor en la chimenea para conseguir la primera de las dos Joyas Rojas. Coge los Casquillos de Pistola del final de la habitación y entonces vuelve al corredor principal y ve hasta el final. Una vez que encuentres el final, continua



por la puerta y acaba con los Zombis que hay allí. Ahora dirígete hacia las escaleras y sigue hasta que te encuentres a tres estatuas.

Para esta prueba, tendrás que poner las dos estatuas que miran hacia fuera sobre las losas marrones, de forma que ahora miren hacia dentro, y conseguirás la Joya Roja. Sigue estas instrucciones y no deberías tener problemas. Si te atascas, sal por la puerta más lejana, vuelve a entrar a la habitación y se reiniciará la prueba. (Ver la figura de la prueba de la Joya Roja).

Una vez que hayas resuelto la prueba, coge la Joya Roja y sal por la puerta de la esquina. Ahora continua por el corredor y entra en la habitación de tu izquierda, con el logotipo STARS. Una vez aquí, echa un vistazo a todo, y podrás descubrir que cada uno de los despachos pertenecen a un personaje de Resident Evil. Mira en la mesa de Chris y encontraras un diario. Debajo está la Medalla Unicornio. Lo siguiente que debes hacer es volver al vestíbulo principal y usar la Medalla en la parte delantera de la fuente. Esto te dará la Llave de Picas. Ahora sube los escalones de la entrada principal y ve a la izquierda. Estate preparado, hay multitud de Zombis aquí: mátalos a todos, pues es una ruta que vas a tomar con frecuencia, y entra por las puertas azules dobles. Mata a todos los Zombis que están aquí. En el otro lado de la habitación hay una Cinta de Maquina de Escribir si la quieres. Entra en el pequeño despacho, mata al Zombi de allí, y abre la caja fuerte, usando la combinación 2-2-3-6. Coge los cartuchos de Escopeta y el mapa de la Comisaría. Ahora ve detrás de



PRUEBA DE LA JOYA ROJA

Una prueba realmente curiosa. Primero lee la inscripción...

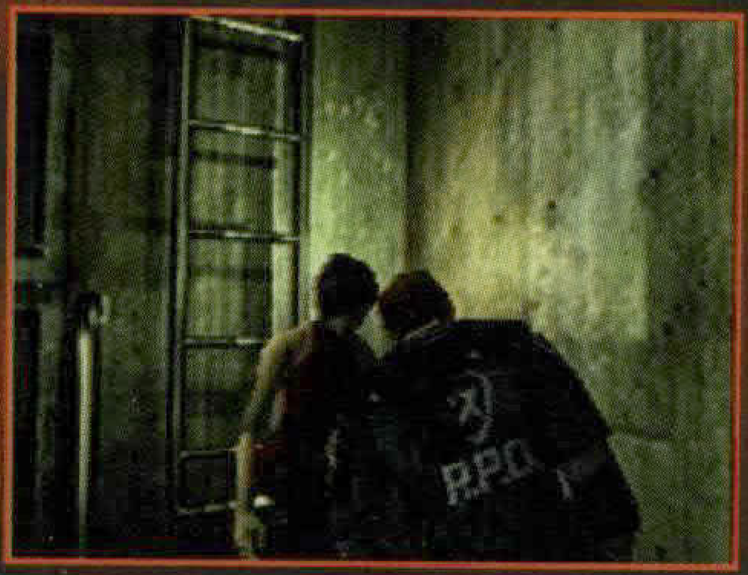
...entonces empuja la estatua. Pon la roja sobre el otro lado...

...y la estatua blanca sobre este, de forma que miren hacia la gema.

Ahora caerá la Joya Roja! y podrás cogerla y ¡guardarla!

la mesa y coge dos Hierbas Verdes.

Mira en el mapa y dirígete hacia la puerta azul. ¿Recuerdas donde viste por primera vez al Licker? Bien, esa es la puerta hacia la que te diriges. Una vez dentro, camina hasta la fotocopiadora, ve a la izquierda y toma el Informe de Policía. Ahora corre hacia el otro lado de la habitación y cuando llegues al final por la derecha, coge las Balas de Pistola. Ahora empuja la mesilla metálica que hay en



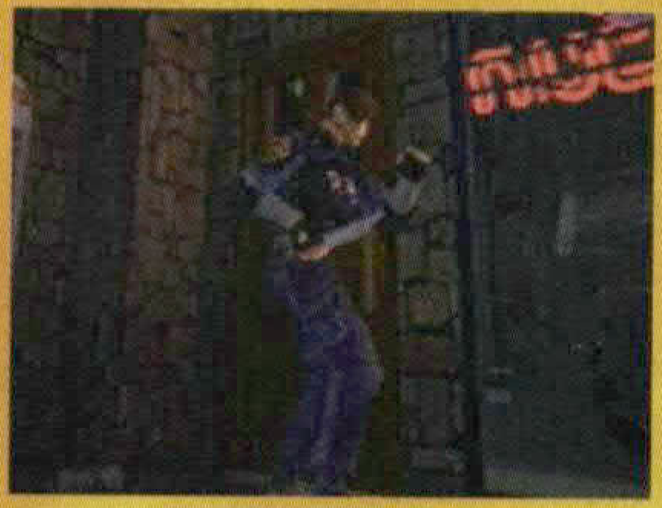
medio del pasillo hasta el final, y súbete para coger la Manivela. Sal de la habitación, gira a la derecha y llega hasta las escaleras. Entra en la Habitación de Guardar si lo necesitas.

Ahora sube las escaleras y sigue a lo largo del pasillo, pasa las estatuas hasta el final del corredor y abre la puerta, desechando la Llave. Verás algunos zombies. Acribíllalos a balazos con tu Escopeta y corre pasando bajo el arco. Echa un vistazo al hueco de tu izquierda, podrás encontrar algunas Balas de Pistola más. Ahora vuelve por el pasillo y gira a la izquierda hasta llegar a una puerta. Recuerda el escritorio que hay antes de la puerta. Cuando hayas

CUCHILLO

Fuerza: 1/10
Velocidad de Fuego: 6/10
Munición N/A
Capacidad del Arma N/A
Mejor Contra: ¡Nada!

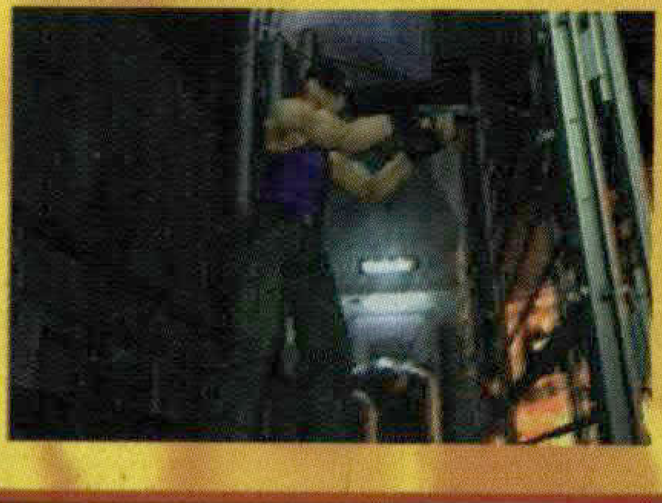
El Cuchillo es más débil aquí que en el primer *Resident*. Hace falta impactar innumerables veces para matar a un Zombi. Déshazte de él en cuanto puedas.



PISTOLA

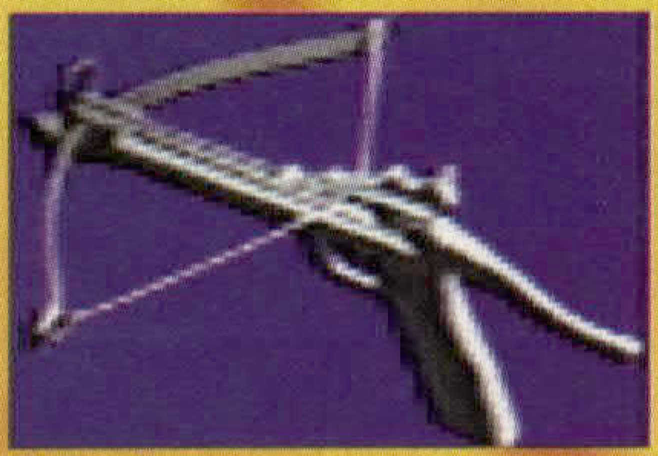
Fuerza: 3/10
Velocidad de Fuego: 7/10
Munición:15-30 por cartucho
Capacidad del Arma: 3 para Claire, 18 para Leon
Mejor Contra: Perros, Zombis
Info. Extra: Se puede mejorar con las Partes de la Pistola

Un arma bastante rápida, y con mucha munición esparcida por el juego, pero no es muy potente. Es buena hasta que consigas armas más poderosas, pero no la uses para atacar a enemigos fuertes, como los Lickers.

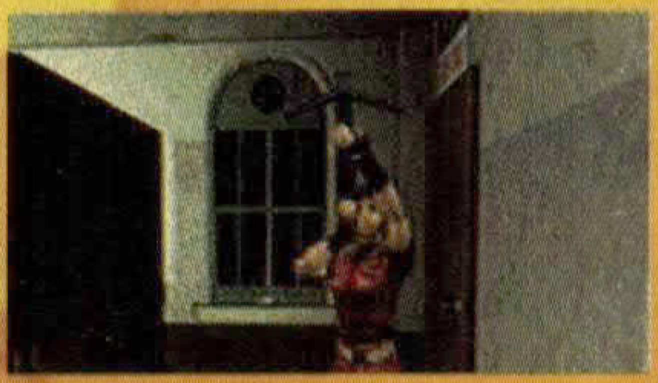


BALLESTA

Fuerza: Cercano – 5/10, Lejano – 3/10
Velocidad de Fuego: 5/10
Munición: 24 por caja,
Capacidad del Arma: 24 pero dispara tres flechas a la vez
Mejor Contra: Zombis
Información Extra: Solo está en los escenarios de Claire



Claire lleva un arma de corto alcance que en el caso de Leon es la Escopeta. De todas formas, si disparas sobre un Cuervo con esto el Cuervo se quedara clavado al muro. ¡Merece la pena verlo!



PISTOLA COLT

Fuerza: 4/10
Velocidad de Fuego: 7/10
Munición: 15-30 por cargador
Capacidad del Arma: 13
Mejor Contra: Zombis, Perros
Información Extra: Solo disponible cuando cambies la ropa de Claire (Truco)

Esta vieja arma no es mucho mejor que la Pistola pero Claire adopta una pose muy llamativa cuando la utiliza ¡Si la viera John Wayne!

ARMAS DE VERDAD

Mientras que el Lanza Granadas y el Magnum Mejorado son armas muy buenas y poderosas, hay otras armas monstruosas que solo están disponibles cuando consigues determinadas metas. La primera de ellas es el LanzaMisiles. Como en el primer *Resident Evil*, puedes conseguirlo al final de tu aventura pero sólo tiene dos disparos. Sin embargo, se puede conseguir desde el principio del juego y con munición infinita. Para

lograrlo, tienes que terminar el primer escenario en menos de tres horas, con un ranking A o B. Esto significa que no puedes salvar la partida más de cuatro veces, ni coger la Ametralladora, pues bajaría el ranking final que consigas.

conseguido la Llave Pequeña, podrás volver para conseguir las Partes para mejorar la Pistola.

Ahora en la Biblioteca tienes otra prueba que resolver. Sube los escalones y avanza hasta que caigas por un agujero. Mira al cuadro de bronce que hay sobre el muro. ¿Ves las líneas de color azul y bronce? Tienes que mover todas las estanterías de libros para ordenarlas como en este patrón.

Pulsa el botón rojo para llegar a las estanterías. El orden es como sigue: mueve el primero de la izquierda hacia la derecha, y el segundo también. Entonces se abrirá el cuadro de bronce, revelando algo. Recoge el Enchufe Alfil y tomate un respiro.

Sal de la habitación por la puerta doble, cogiendo primero la Hierba Roja. Mata a los Zombis que están ahí fuera y corre hacia la izquierda. Activa la escalera de emergencia que hay a mitad de camino. Te servirá más tarde. Elimina a los otros Zombis entra por la puerta del final. Esta es otra Sala de Guardar. Ve hacia el baúl y deja el Enchufe Alfil. Coge la Llave Pequeña que hay en el asiento. Ahora ya puedes ir a coger las Partes Mejoradas de la Pistola. Coge el Diario de la Secretaria.

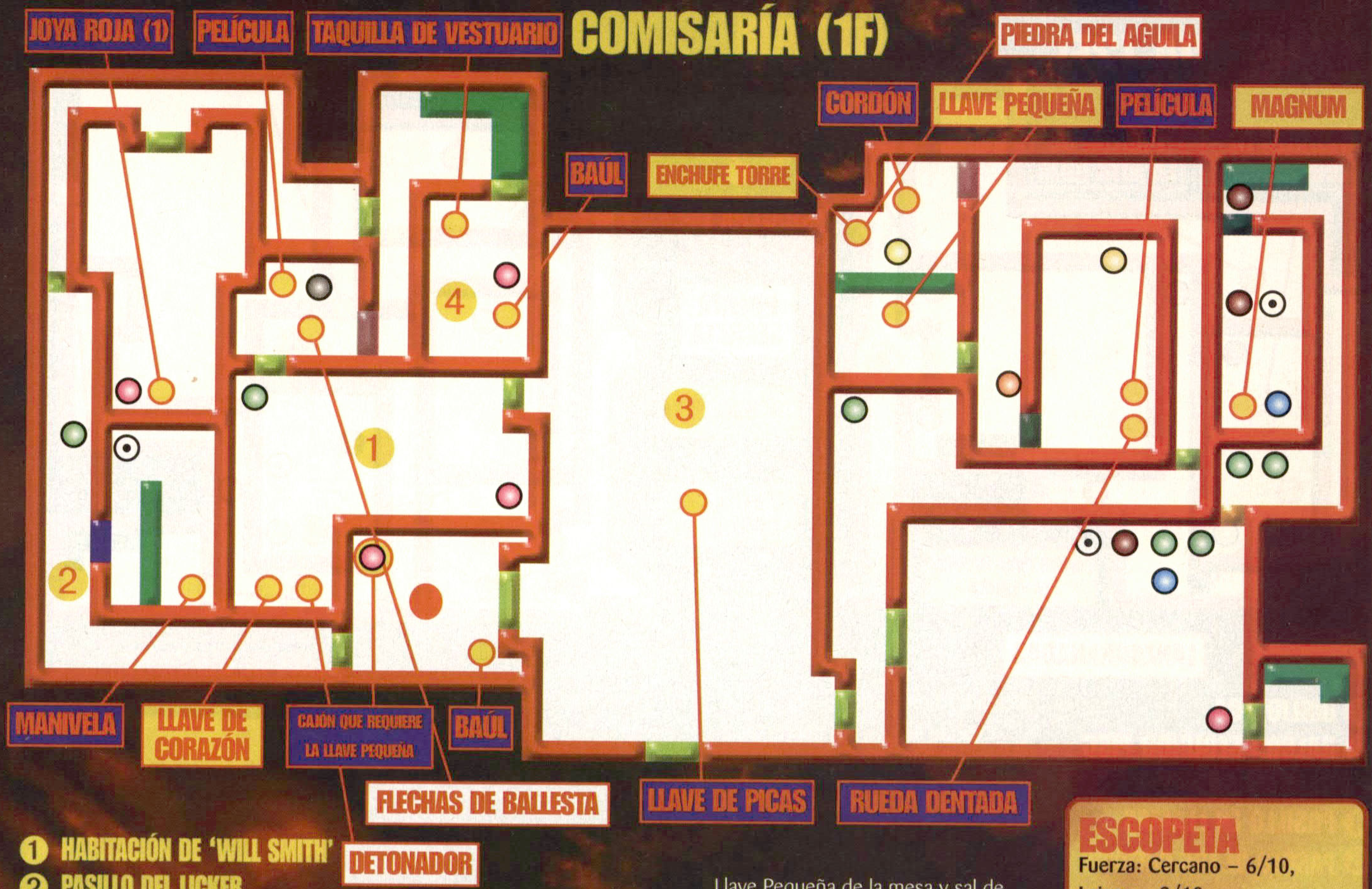
Sal por la puerta junto a la

Maquina de Escribir, mata al Zombi, y entonces gira a la derecha. Sal por la puerta y llegarás al Pasillo de los Cuervos. Abre la puerta gris que está enfrente tuyo para descubrir otro atajo. Ahora sigue por el pasillo y mata a todos los Cuervos que entran por la ventana. Sabrás que has matado a todos cuando se pare la música. Coge las Balas del policía muerto y sal del pasillo por la salida del fondo.

Este helicóptero quemado bloquea tu camino hacia una puerta, así que tendrás que apagarlo. Ve corriendo a la derecha, y baja los escalones, esquiva a los Zombis que hay abajo y entra en la pequeña garita que hay al final. Toma la Manivela Válvula, las Balas de Pistola y la Cinta. No abras la puerta del otro lado, pues entrarían un montón de Zombis. Ahora dirígete de vuelta al helicóptero quemado, ve tras la

Yeugh....¡qué desorden! ¡Esto necesitará mucho más que una botella de Mr Proper para conseguir quitar estos trozos de cerebro de Zombi de las paredes!

COMISARÍA (1F)



1. HABITACIÓN DE 'WILL SMITH'
2. PASILLO DEL LICKER
3. VESTÍBULO PRINCIPAL
4. HABITACIÓN PARA GUARDAR

verja que hay junto a él y usa la Manivela Válvula en la Tubería de Presión. Una vez que se extingan todas las llamas, recoge las Balas de los restos del helicóptero y vuelve al Pasillo de los Cuervos. Ve hacia el pasillo del que has venido, asegurándote de que tienes las dos Joyas Rojas contigo y entra por la puerta que hay enfrente de la parte delantera del helicóptero. Usa las Joyas Rojas en los agujeros de cada lado de la estatua y consigue el Enchufe Rey. Recoge también la Llave de Diamantes de este lugar.

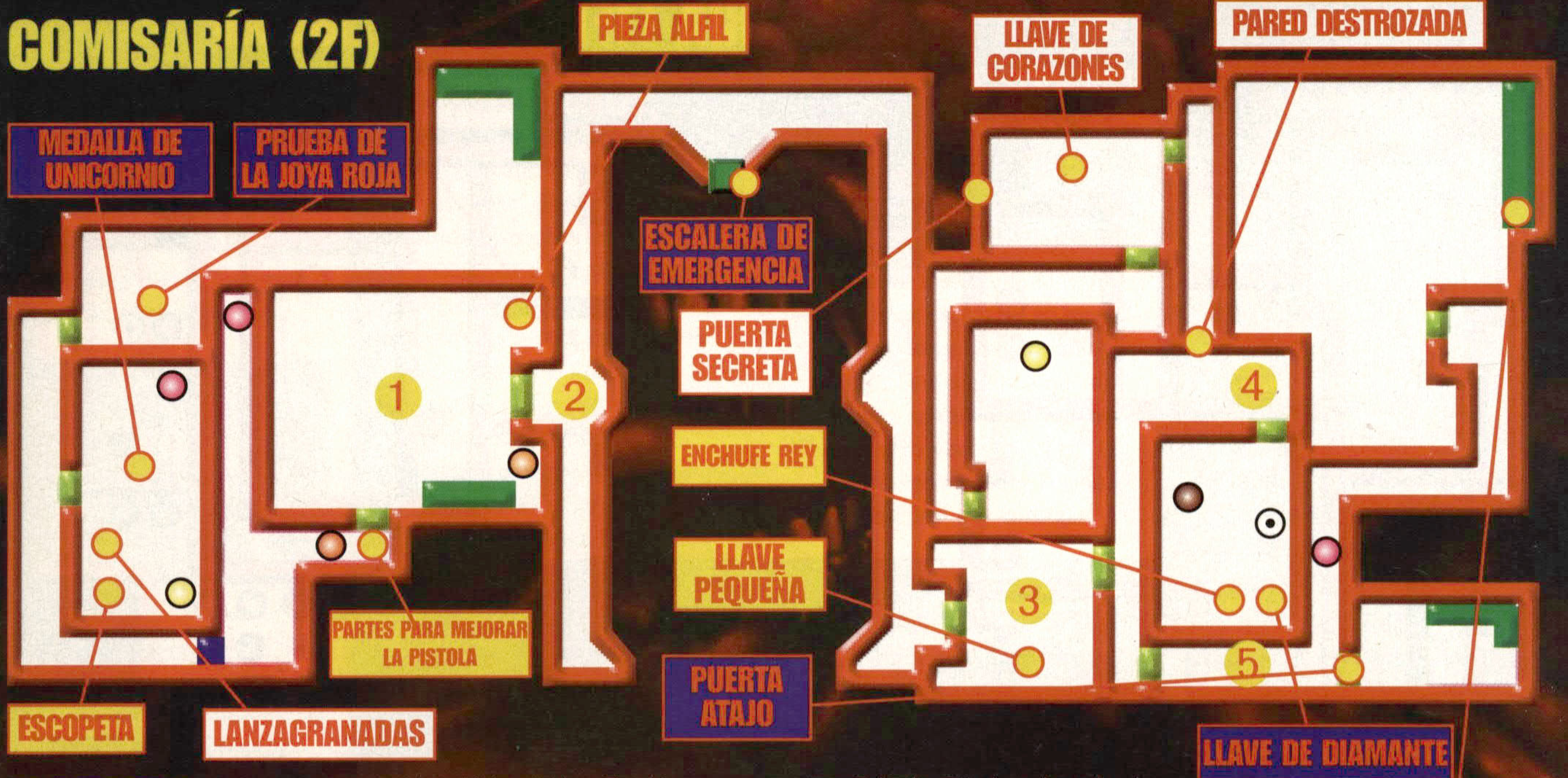
Sal de la habitación, y mira el mapa, verás una puerta rosa a la derecha. Asegúrate primero que tienes al menos cuatro huecos de inventario libres. Párate en la Habitación de Guardar si lo necesitas. Ahora vuelve al pasillo de los Cuervos y baja por la escalera de incendios, la cual está detrás de la puerta gris que abriste. Entra en la oficina y pasa a través de las puertas azules dobles. Gira a la derecha, sigue por el pasillo y entra por la puerta. Mata a todos los Zombis que encuentres aquí, avanza a lo largo del pasillo y entra por la segunda puerta que encuentres a tu derecha. Coge la Llave Pequeña de la mesa y sal de la habitación. Ahora ve a la habitación de al lado. Coge el Cordón y el Spray Curativo de la mesa y el Enchufe Torre de las estanterías de la pared. Cuando vayas a salir un Licker atravesará el espejo. Mátalo y ve hacia la otra puerta rosa del mapa. Párate en la Habitación de Guardar por el camino y deja los siguientes objetos si los tienes: Manivela Válvula, Enchufe Rey, Enchufe Torre. Puedes usar el Cordón con el cable roto en el Corredor del Licker. Esto hará caer los postigos y

ESCOPETA

Fuerza: Cercano – 6/10, Lejano – 3/10
Velocidad de Fuego: 5/10
Munición: 7 por caja
Capacidad del Arma: 5
Mejor Contra: Zombis
Info. Extra: Puede mejorarse con las Partes de la Escopeta

¡Ahora empezamos a hablar de verdad! Esta bestia es más efectiva a corta distancia y puede lisiar a los Zombis de formas variadas. También vale para los Lickers. Sólo está disponible para Leon.

COMISARÍA (2F)



1. BIBLIOTECA
2. BALCON SEGUNDO PISO
3. SALA DE GUARDAR
4. PASILLO EN LLAMAS
5. PASILLO DE LOS CUERVOS

detendrá a muchos Zombis.

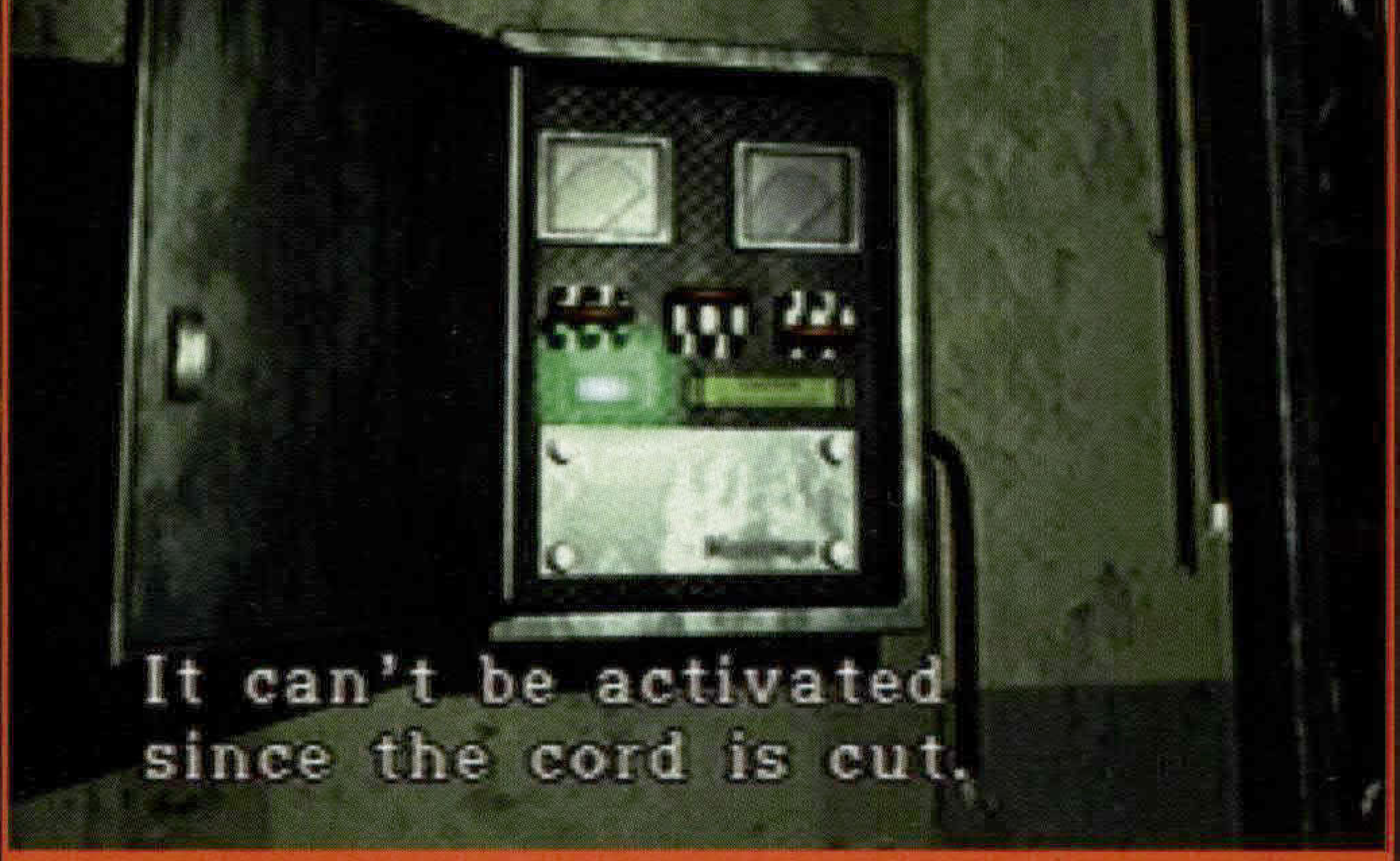
Cuando llegues a la puerta rosa, usa la Llave y tírala. Prepara la Escopeta y entra en la habitación. Mata a los Zombis de aquí y comprueba todos los cajones del armario. Encontrarás algunos Cartuchos de Escopeta así como una Película. Cógelo todo y abre la puerta del otro lado de la habitación. Esto te llevara a donde te encontraste con 'Will Smith'. Entra en la oficina y después de que 'Will' se haya transformado, mátalo y coge la Llave de Corazones. Sal de la oficina, ve a la

MAGNUM

Fuerza: 7/10
Velocidad de Fuego: 6/10
Munición: 8 en un cargador.
Capacidad del Arma: 8
Mejor Contra: Lickers, Plantas, cualquier enemigo
Información Extra: Puede ser mejorada con las Partes del Magnum

Una de las Pistolas más poderosas en el mundo y un arma muy útil. Es tan rápida como una Pistola, y además es más potente que la Escopeta, incluso a cierta distancia.
No debe desperdiciarse en nada menor que los Lickers.

COMISARÍA (3F)



Si no reparas el cordón cortado, los Zombis se colarán por la ventana. Usa un poco de cordel aquí y los postigos de metal caerán para parar a cualquier intruso

Tranquilízate

"PlayStation" logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tekken 3 ® & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved.

namco®

TEKKEN 3®

El juego más esperado del año, ya está a punto.

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/Tekken3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

LANZADOR DE GRANADAS

Fuerza: Acido – 7/10, Fuego – 7/10, Explosivo – 8/10
Velocidad de Fuego: 4/10
Munición: 6 en un estuche
Capacidad del Arma: Ilimitada con la misma clase de granadas
Mejor contra: Ver abajo
Información Extra: N/A

Disponible sólo para Claire, el LanzaGranadas es muy útil pues puede llevar tres clases diferentes de munición. Los Cartuchos de Acido son muy buenos contra cosas vivientes, los Cartuchos Incendiarios son los mejores contra Plantas y las Granadas son las más poderosas de todas, casi comparables al Lanzamisiles.

LANZALLAMAS

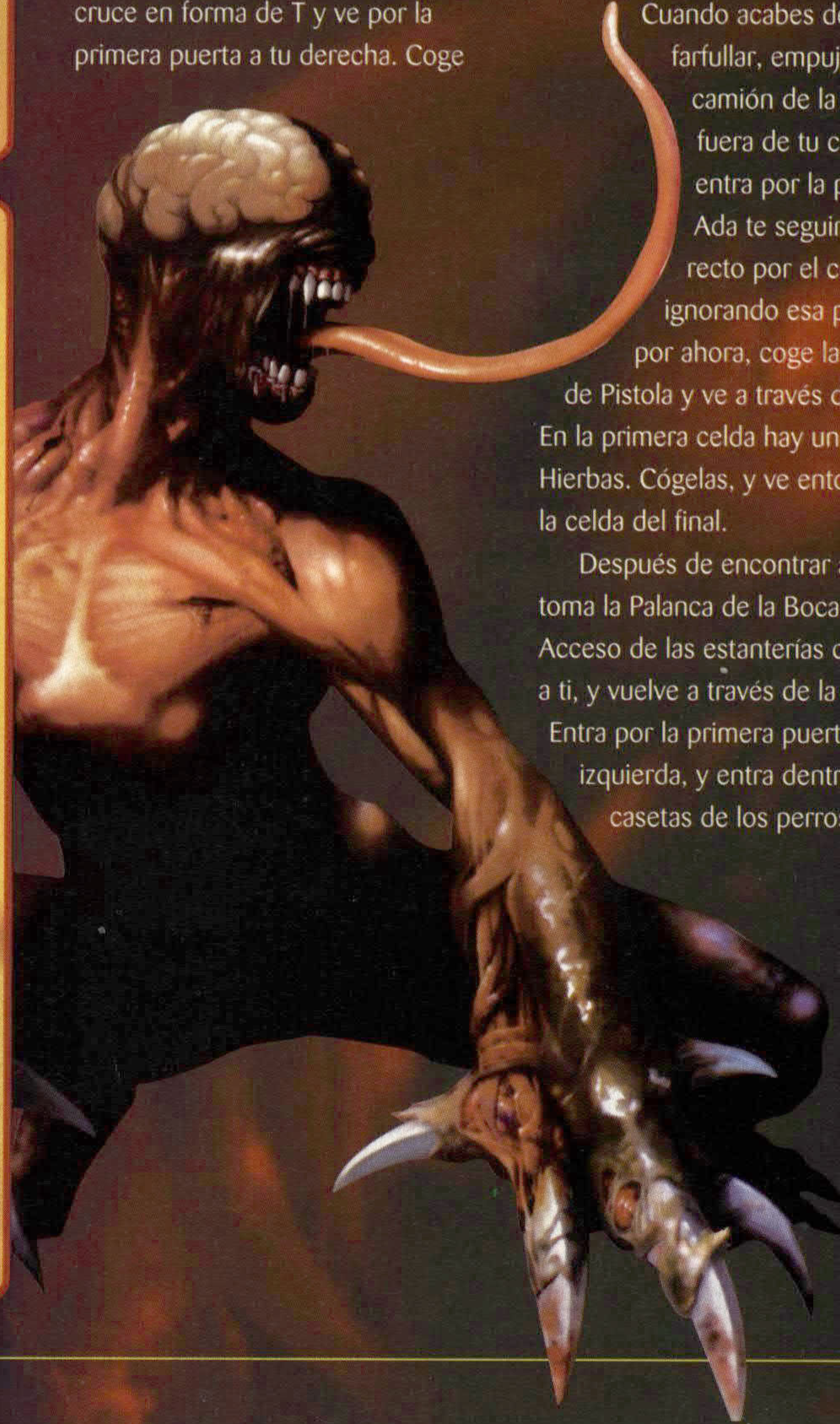
Fuerza: 7/10
Velocidad de Fuego: 10/10
Munición: No hay. Comienza cargada al 100% y va decreciendo cuando la usas
Capacidad del Arma: 100%
Mejor Contra: Plantas
Info. Extra : Requiere dos espacios de tu inventario

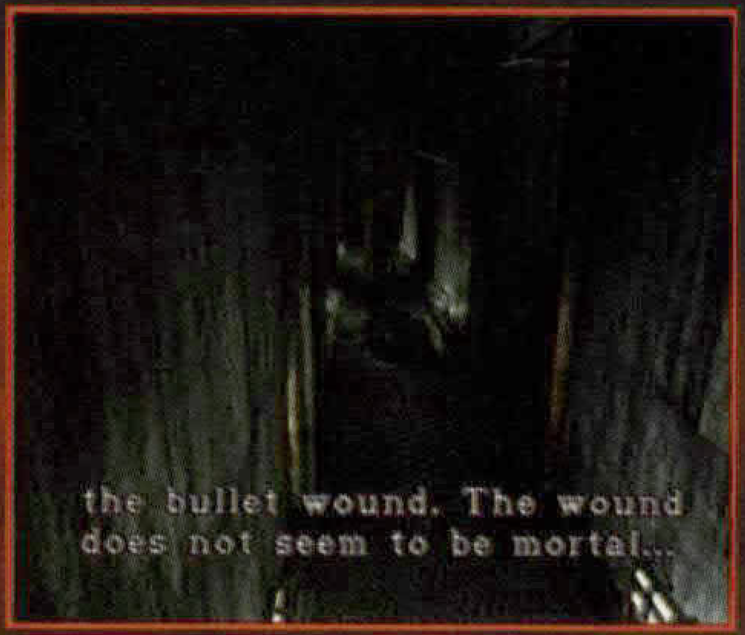
Solo dispónible para Leon , el Lanzallamas es una forma excelente de guardar munición, cuando llegan las plantas en los laboratorios

derecha, coge el Memorándum para Leon y registra las taquillas para conseguir algunas Balas. Sal a través de la puerta de tu izquierda y comprueba el mapa. Dirígete a la puerta roja.

Una vez aquí, usa la Llave de Corazones y tírala, entra y coge las Hierbas. Corre a lo largo del pasillo y baja los escalones. Mata a los tres perros, gira a la derecha en el cruce en forma de T y ve por la primera puerta a tu derecha. Coge el mapa. Ahora gira a la izquierda y ve hasta el Panel de Control de la Reserva de Energía. Pulsa los interruptores en este orden: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. Esto activará la energía para la Habitación de las Armas. Deja la habitación, cogiendo antes las Hierbas, y vete recto hasta que llegues al aparcamiento. Te encontraras a Ada Wong. Cuando acabes de farfullar, empuja el camión de la policía fuera de tu camino, y entra por la puerta. Ada te seguirá. Sigue recto por el corredor, ignorando esa puerta por ahora, coge las Balas de Pistola y ve a través de la reja. En la primera celda hay un par de Hierbas. Cógelas, y ve entonces a la celda del final.

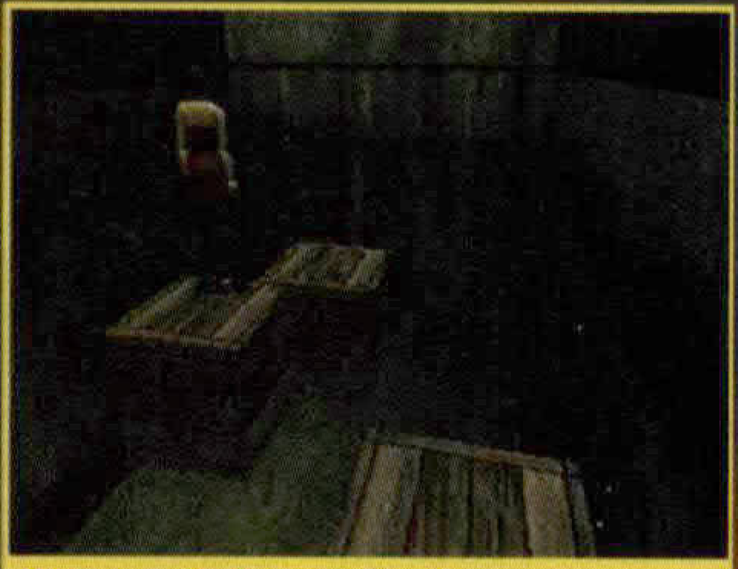
Después de encontrar a Ben, toma la Palanca de la Boca de Acceso de las estanterías cercanas a ti, y vuelve a través de la reja. Entra por la primera puerta a la izquierda, y entra dentro de las casetas de los perros. Mata a





los Perros y usa la Palanca de la Boca de Acceso sobre la tapa para descender por la escalera de mano. En la alcantarilla corre esquivando a las Arañas y sube los escalones del final del túnel. La primera puerta de la derecha es una Sala de Guardar. Entra y haz malabarismos con tu inventario para que te entre todo, puesto que necesitas los tres Enchufes y un par de elementos curativos. Salva si lo deseas y sal de la habitación. Gira a la izquierda

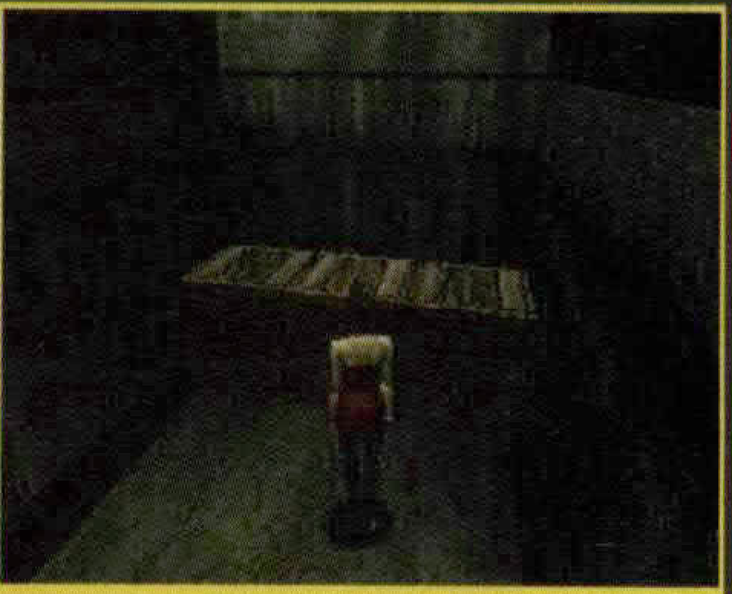
PRUEBA DE LA CAJA



Primero, baja a la piscina, asegurandote de que no hay agua

Ahora sube a la caja y pasa al otro lado poniendo así la caja...

Coloca la caja junto a la otra dejándolas de esta forma



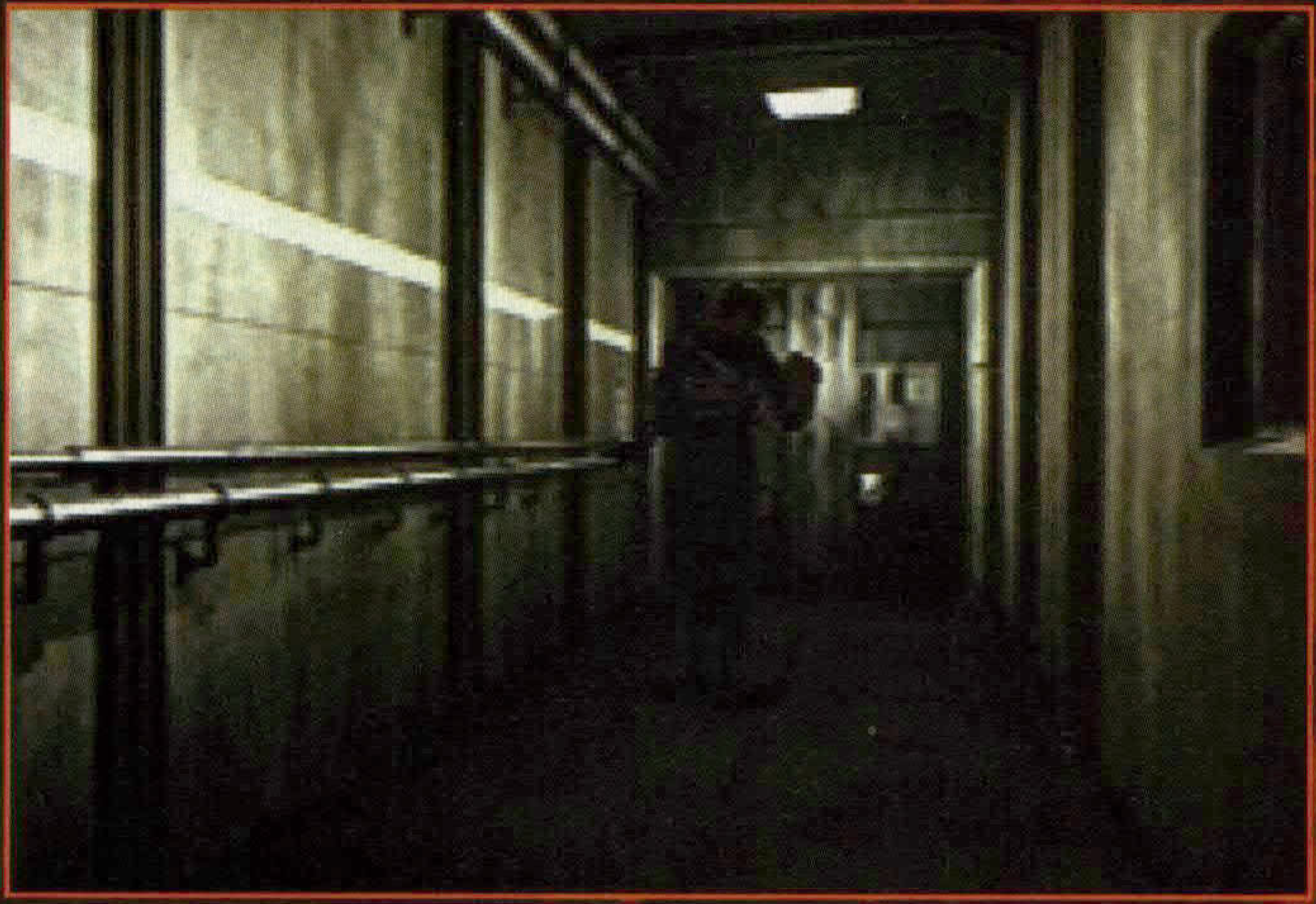
Finalmente, pon la última caja en su sitio. Ahora ¡deja correr el agua!

y entra en la habitación enfrente tuyo. Corre al otro lado de la habitación y gira a la izquierda. Coloca los encuhes en el panel (verás que aún te falta uno), y sal de la habitación. Ada te estará esperando. Después de un poco de charla, Ada saltará por el agujero del ventilador y entonces pasarás a controlarla.

Sal por la puerta y mata o esquiva a los Perros. Dirígete al área más oscura y baja el ascensor. Coge los Cartuchos de Escopeta, y vuelve arriba con el ascensor. Ahora ve a través de la puerta blanca. Coge el Mapa de Distribución de Aguas Residuales y resuelve el acertijo.

Lo que tienes que hacer aquí es poner las tres cajas en línea, de forma que hagas un puente para que puedas cruzar cuando se llene la charca con agua.

Usa el panel para llenar la pila con agua, cruza por medio de las cajas y coge la Llave de Tréboles. Ahora vuelve a la habitación y vuelve por la rejilla de ventilación por donde entraste. Ada llevará a Leon la Llave de Tréboles y Cartuchos de Escopeta. Cógelos y mira el mapa. Nos dirigiremos hacia la puerta verde del mismo nivel en el que estamos ahora. Pasa por el aparcamiento y cruza la puerta del otro lado. Mata a los Lickers que están ahora aquí, corre a lo largo del pasillo y entra en la habitación de la derecha, que es la Sala de Autopsias. Los Zombis del suelo no están muertos, pero no puedes dispararlos todavía, así coge la Tarjeta Roja del armario cercano a las vitrinas. Cuando la cojas, todos los Zombis de la habitación volverán a la vida asi que mátalos o esquívalos. Sal de la habitación, usa la tarjeta en el



DEPOSITO DE LAS ALCANTARILLAS

ATOMIZADOR DE ENERGÍA

Fuerza: 6/10
Velocidad de Fuego: 6/10
Munición: No hay. Comienza cargada al 100% y va decreciendo cuando se usa
Capacidad del Arma: 100%
Mejor Contra: Zombis
Información Extra: Sólo para Claire

Parece mejor de lo que reealmente es. Bastante débil, pero muy impresionante.

AMETRALLADORA

Fuerza: 7/10
Velocidad de Fuego: 10/10
Munición: No hay. Comienza cargada al 100% y va decreciendo cuando la usas
Capacidad del Arma: 100%
Mejor Contra: Zombis, Polilla Gigante
Información Extra: Requiere dos espacios del inventario

Este arma se encuentra en la Habitación de las Armas. Si coges la Ametralladora en el primer escenario, no podrás tenerla en el segundo: ten en cuenta que el segundo es mucho más duro, así que será mejor que la dejes aquí. También, tomarla eleva tu ranking final

PISTOLA MEJORADA

Fuerza: 3/10
Velocidad de Fuego: 8/10
Munición: 15-30 por cargador
Capacidad del Arma: 13 para Claire, 18 para Leon
Mejor Contra: Perros, Zombis
Info. Extra: Fabricada con la combinación de la Pistola con las Partes para mejorarla.

Esta es simplemente una Pistola que puede disparar más rápidamente tres Balas. Útil contra los Zombis

Lector de Tarjetas de la Sala de Armas para entrar.

Coge los Cartuchos de Escopeta y los Casquillos de Pistola. Ve a las taquillas del fondo y podrás encontrar una Mochila y una Metralleta. La Mochila te permite llevar diez objetos, en lugar de ocho. Si coges alguno de los dos, no estarán aquí en el segundo escenario, el cual es mucho más duro. ¡Tú verás lo que haces!

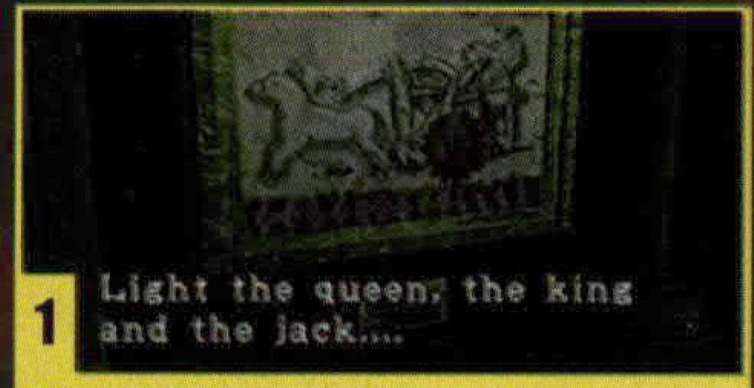
Sube por escalones por los que bajaste al sótano. Cuando estés en lo alto, ve por la izquierda de las escaleras, coge los Cartuchos de Escopeta de las estanterías frente a las puertas, y entra a la habitación. Coge la Cinta de la mesa y los Cartuchos de Escopeta de las taquillas. Pasa a la otra sala y coge el Magnum y el Diario del Vigilante. Sal de la habitación y consulta el mapa. Es hora de que vayas a la ultima puerta verde. Cuando estés allí, tira la Llave y entra en la habitación.

Mira el cuadro blanco de la pared y memoriza el orden de la Reina, Rey, Sota. Coge la Película de la mesa y dirígete a la pared más lejana. Ahora usa el Encendedor en la estufa de la pared del fondo y gira los grifos de las estatuas en el orden de medio, derecha, izquierda. Esto hará que la Rueda Dentada caiga del cuadro. Cógela y sal de la habitación.

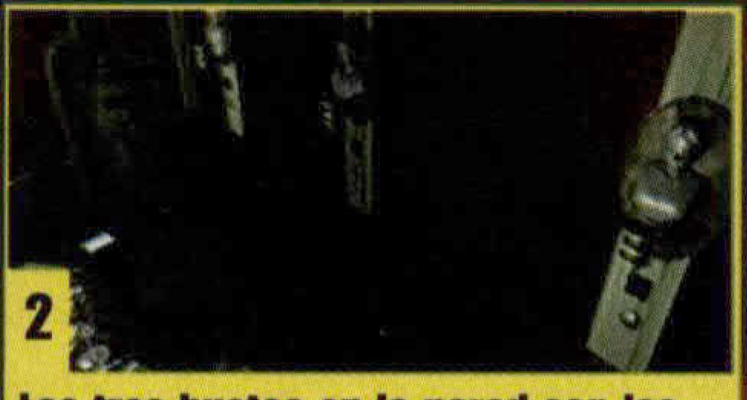
Ahora mira el mapa y dirijete a la Biblioteca de nuevo. Antes de llegar allí, asegúrate que tienes la Manivela y la Rueda Dentada, así como un par de espacios libres en tu inventario. También, si no tienes aun las Partes Mejoradas de la Pistola, este es un buen momento para cogerlas.

Una vez en la Biblioteca, sube las escaleras y entra por la puerta de la derecha. Gira a la derecha y entra por la puerta del fondo. Usa la Manivela en el agujero de la pared que está a mano derecha y aparecerán algunos escalones más. Súbe, coloca la Rueda Dentada en la maquinaria y pulsa el interruptor. Coge el Enchufe Caballo y se abrirá

ACERTIJO DE LA RUEDA DENTADA



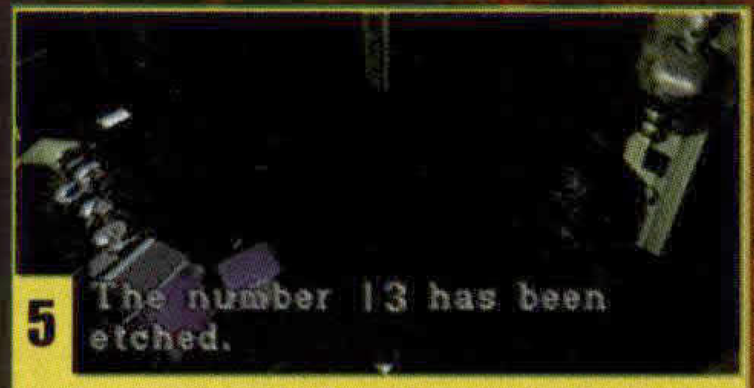
Mirando el cuadro te da el orden que tienes que seguir



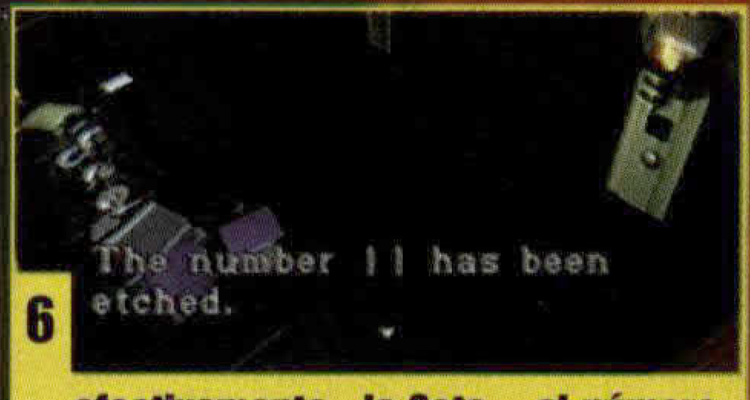
Los tres bustos en la pared son las llaves, 11, 12 and 13 respectivamente

Ahora coge el encendedor y lo usas en la estufa de la esquina

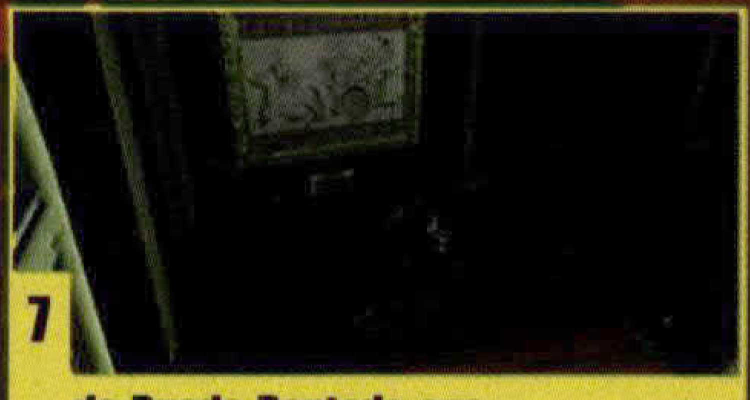
Okay, ¿recuerdas the orden? La Reina es el 12, y así continuas...



...el Rey es el 13, así que el siguiente es...

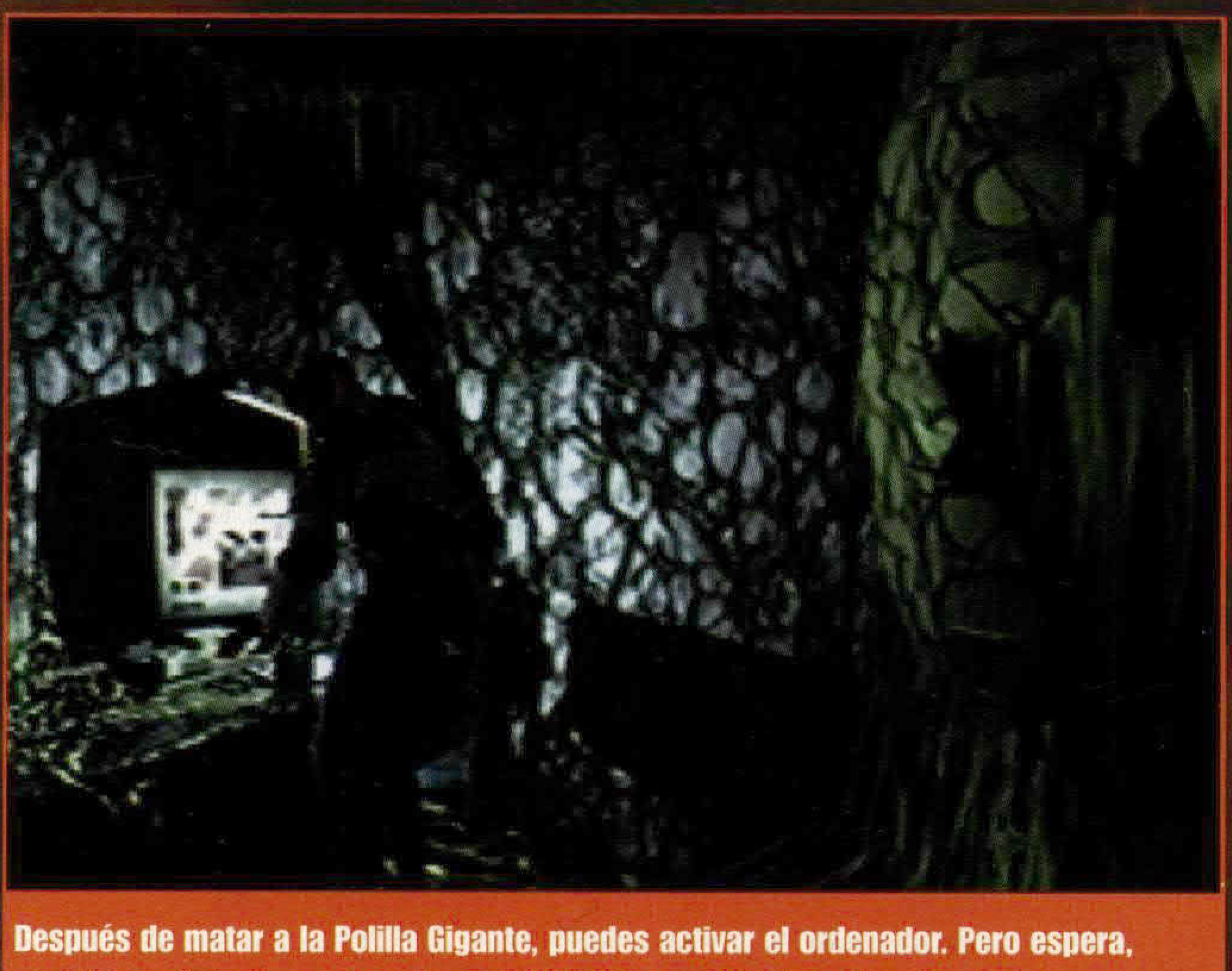


...efectivamente, la Sota – el número 11. Gira su llave ahora y...



...¡la Rueda Dentada cae mágicamente de la pintura!

Ahora ve y cogéla. ¡Nunca sabes cuando puede ser útil!



Después de matar a la Polilla Gigante, puedes activar el ordenador. Pero espera, ¡montones de Larvas cubren la mesa! Dispáralas para despejar el teclado

ESCOPETA MEJORADA

Fuerza: Cercano – 8/10, Lejano – 7/10
Velocidad de Fuego: 3/10
Munición: 7 por caja
Capacidad del Arma: 5
Mejor Contra: Zombis
Información Extra: Hecha con la combinación de la Escopeta con las Partes para mejorarla

Es un arma realmente bestial. Vale para cualquier enemigo, puesto que su poder no se debilita con la distancia como pasa con una Escopeta normal. ¡Es posible matar a seis Zombis de un solo disparo! A cambio necesita un largo tiempo de recarga.

MAGNUM MEJORADA

Fuerza: 9/10
Velocidad de Fuego: 4/10
Munición: 8 en un cargador
Capacidad del Arma: 8
Mejor Contra: Lickers, Plantas, cualquiera de los Enemigos
Info. Extra: Fabricada de la combinación de la Magnum con las Partes para mejorarla

Es la más poderosa de todas las armas no secretas del juego, sin contar con el LanzaMisiles. Capaz de acabar con varios Zombis de un solo disparo. Guárdala para los enemigos más duros

LANZADOR DE MISILES

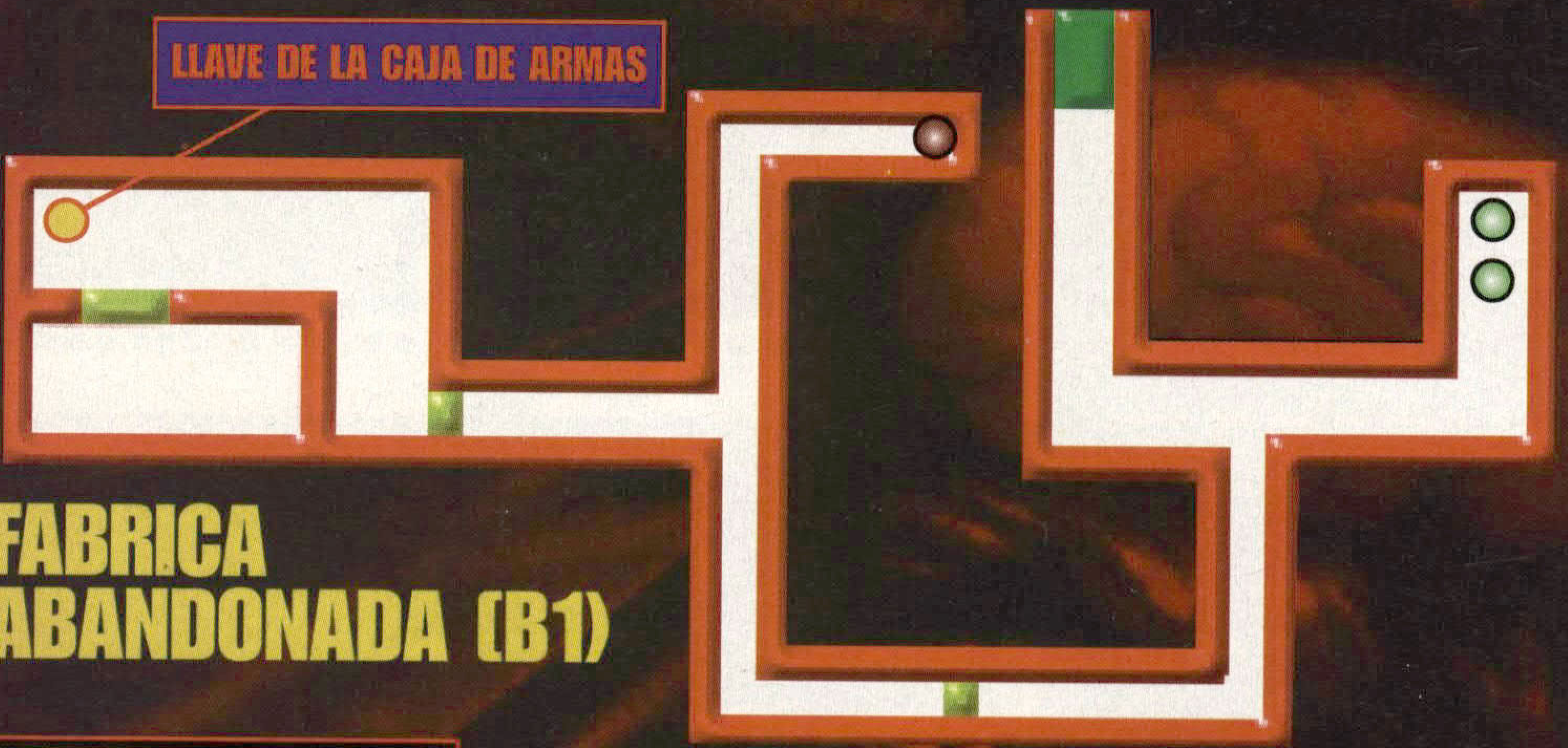
Fuerza: 10/10
Velocidad de Fuego: 4/10
Munición: No hay, está siempre cargada
Capacidad del Arma: Infinita
Mejor Contra: Todo

Una de las armas 'especiales', un verdadero monstruo, capaz de matar cualquier cosa de un solo disparo. Como en el primer *Resident Evil*, viene con munción infinita

AMETRALLADORA

Fuerza: 8/10
Velocidad de Fuego: 10/10
Munición: No hay, siempre está cargada
Capacidad del Arma: 100% o Infinita
Mejor Contra: Todo

Se encuentra en la habitación especial de almacenaje, la que necesita dos personas para abrirse. Es también un arma especial, y por tanto se necesitan ciertos requisitos



FABRICA ABANDONADA (B1)

una puerta secreta. Baja por ahí hasta la celda de Ben. Después de ver su espantosa muerte, ve de nuevo a través de la puerta de la derecha hasta la boca de acceso. Entra a la Sala de los Enchufes, y prepárate para enfrentarte a un asqueroso enemigo final.

ENEMIGO 1 – LA COSA

Este enemigo no es realmente demasiado difícil de vencer. De él salen unos cuantos bichos que te saltan encima y te mordisquean. La mejor táctica es ignorarlos y concentrarse en disparar al mosntruo. Usa tu Magnum o, si la tienes, la Metralleta. Después de unas pocas ráfagas, el colega debería comenzar a derretirse. Ten cuidado de no gastar demasiada munición. Ahora ignora a las pequeñas criaturas que se agarran a tus tobillos y corre hacia la puerta, pon el último Enchufe aquí, sal por la puerta y entra en la parte III.

PARTE III
LAS ALCANTARILLAS

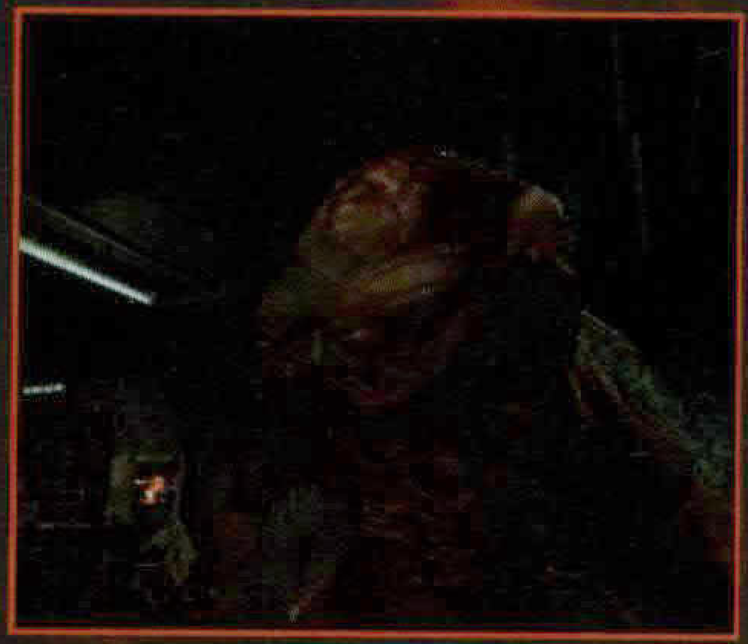
En esta sección debes buscar dos objetos: Las Medallas del Águila y del Lobo. Las necesitarás para abrir la puerta que está al final de la sección. Asegúrate de llevar siempre la Manivela Válvula y Hierbas Azules y Verdes mezcladas. Hay también un montón de Arañas rondando por ahí...

Medalla del Aguila

Medalla del Lobo

Ve hacia delante y charla con Ada. Salta hacia el agua y ve por la puerta. Avanza y sube a la repisa de la izquierda, coge la Hierba Azul, mézclala con las Hierbas Verdes y entra por la puerta. En la Sala de Guardar revisa tu inventario, debes tener la Manivela Válvula, algunos elementos de curación y un par de espacios libres en el inventario. Entra en la Sala Principal de las alcantarillas y coge los Casquillos de Pistola de la esquina marrón. Empuja el armario cercano a la unidad marrón y abre la puerta. Baja por la escalera de incendios hacia el oscuro almacén, ve a la derecha y usa el Encendedor en la Lampara de Aceite. Coge los balas del Magnum, ve al otro lado de las estanterías y enciende la lámpara de aquí. Ahora coge los Cartuchos de Escopeta y vuelve a subir por la escalera. Dirígete al ascensor de la esquina y baja. Después de la herócica acción de Leon, vuelves a tomar el control de Ada otra vez.

Sigue a la mujer, Annette Birkin, por el pasillo, siguiendo el mapa de las Cloacas. Mira hacia donde va Annette y síguela subiendo por la escalera, pasando por el túnel y bajando por el otro lado. Ve a la derecha y disfruta de la siguiente escena de vídeo. Después de que Ada le dé una buena paliza a Annette,



¡Ooyah! Ada recibió un buen impacto en la cabeza. ¡Está muy malherida!

continúa por el pasillo y baja por la izquierda por la escalera. Ahora vuelves a controlar a Leon.

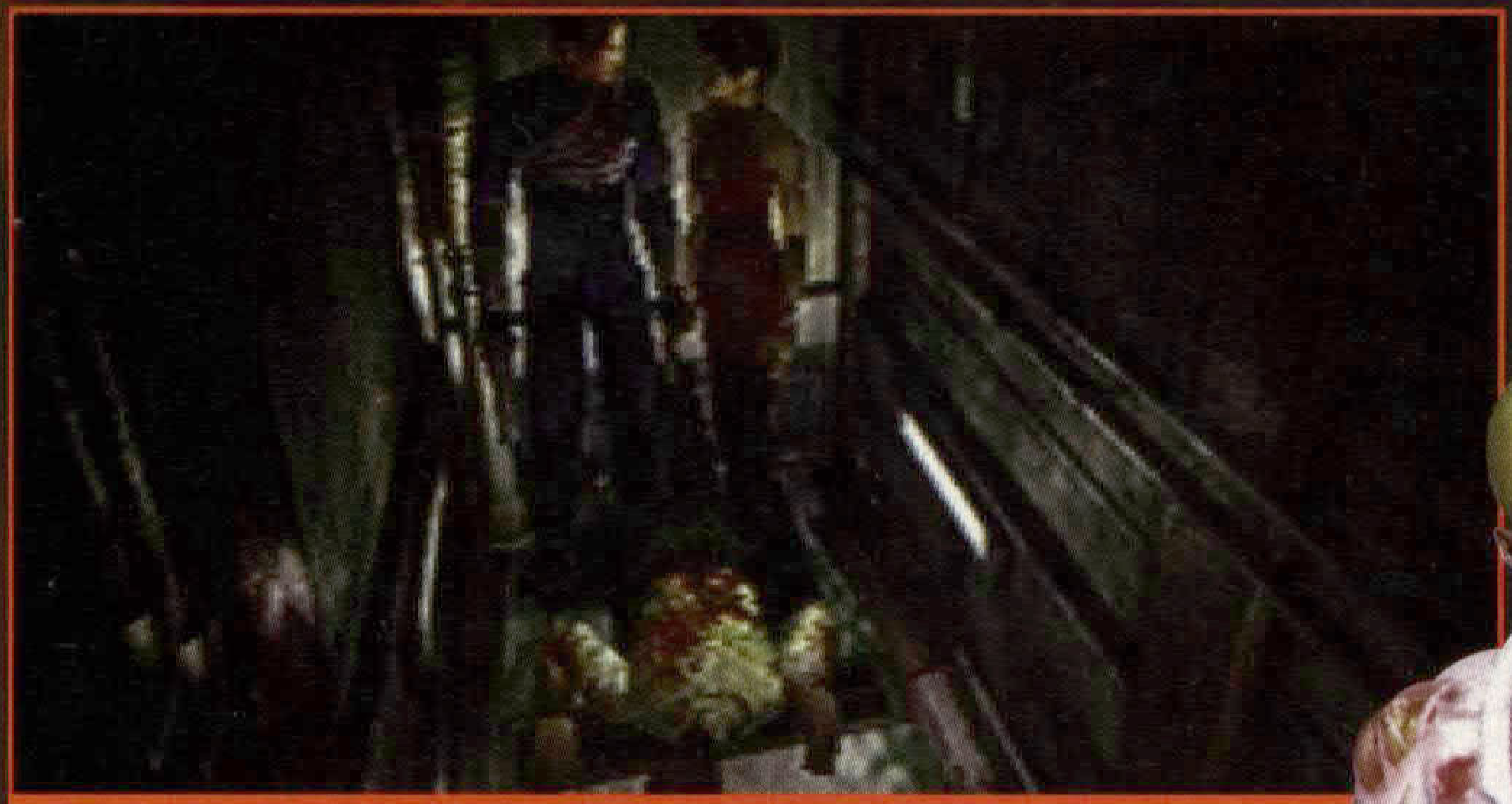
Realiza el mismo camino que hiciste con Ada, sólo que ahora no podrás subir por la escalera, puesto que el ventilador está funcionando. Continúa avanzando y sube a la repisa de tu izquierda. Registra a los soldados y recoge la Medalla del Lobo y los Cartuchos de Escopeta. Vuelve por el mismo camino, dirígete a la izquierda y entra por la puerta. Corre hasta el final del túnel sin pararte, evitando las arañas, y coloca la Medalla del Lobo en el panel de la derecha. Ahora vuélvete, sube a la repisa y sal por la puerta.

Avanza y usa la Manivela Válvula en el Transmisor de Datos de Presión de Aceite. Pasa sobre el puente, y vuelve a usar la Manivela para colocar el puente en su lugar. Coge las hierbas y salva la partida después de conseguir la Cinta de Maquina de Escribir y los cartuchos de Escopeta. Ahora sal por la puerta y avanza por el túnel. Fíjate en la bombona de gas que hay en la pared izquierda. Al final del túnel, verás a Ada disparando al agua. Llegó el momento de enfrentarse al segundo enemigo.

ENEMIGO 2 – COCODRILO MUTANTE

Si tu ritmo cardiaco permanece normal cuando esta cosa aparezca ante ti, ¡entonces estas hecho de un material más duro que yo! Este monstruo tiene más del doble que tu tamaño y podría tragarte de una pieza.

Antes de que te enfrentes a él, asegúrate de tener un montón de munición y estar repleto de elementos curativos. Notarás que el cocodrilo es muy rápido en las partes rectas, pero muy lento en las esquinas. Aprovéchalo para dispararle con lo más gordo que tengas hasta que escape

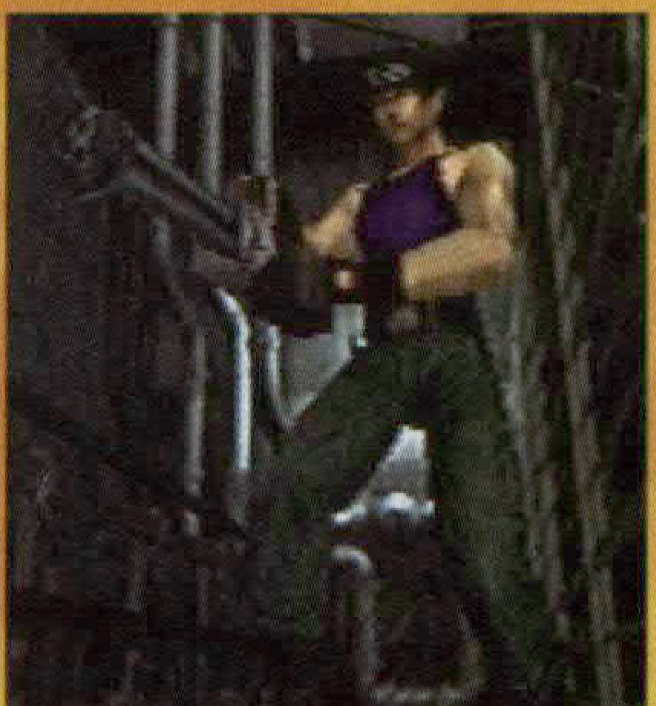


"¿Así que es aquí donde están las Partes para Mejorar la Escopeta, Ada?". "Sí, Leon. Y también es donde Claire consigue su Atomizador de Energía.

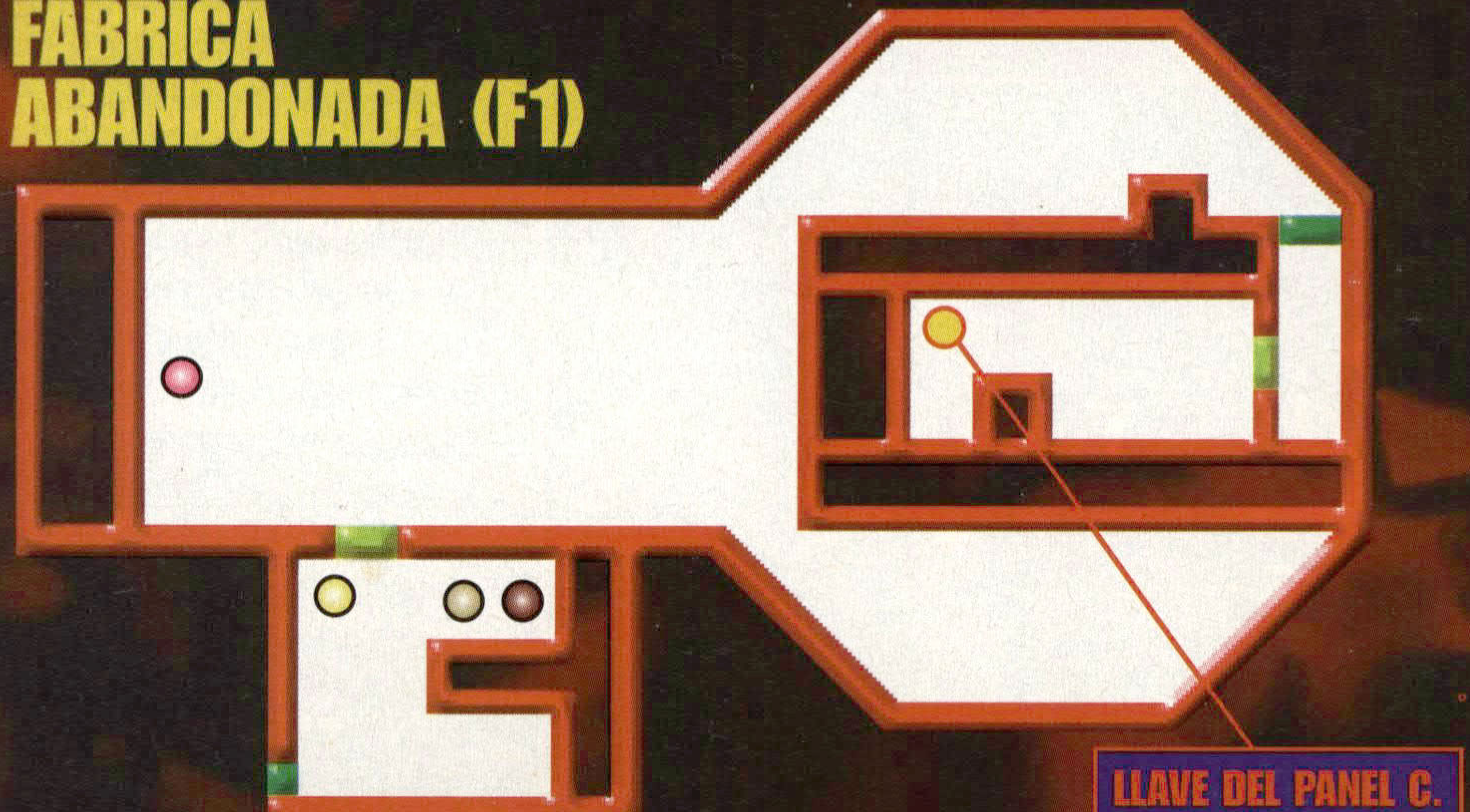
AMETRALLADORA PESADA

Fuerza: 9/10
Velocidad de Fuego: 10/10
Munición: Infinita
Capacidad del Arma: Infinita
Mejor Contra: Todo

El monstruo de todas las armas. Estupenda para masacres de Zombis. También puedes usarla contra el más duro de tus enemigos sin ningun miedo



FABRICA ABANDONADA (F1)



RESIDENT EVIL 2 CODIGOS DATEL

CODIGOS PARA LEON

Salud Infinita
800c7e7a 00c8

L1+L2 para Restaurar la Salud
800c7e7a 00c8

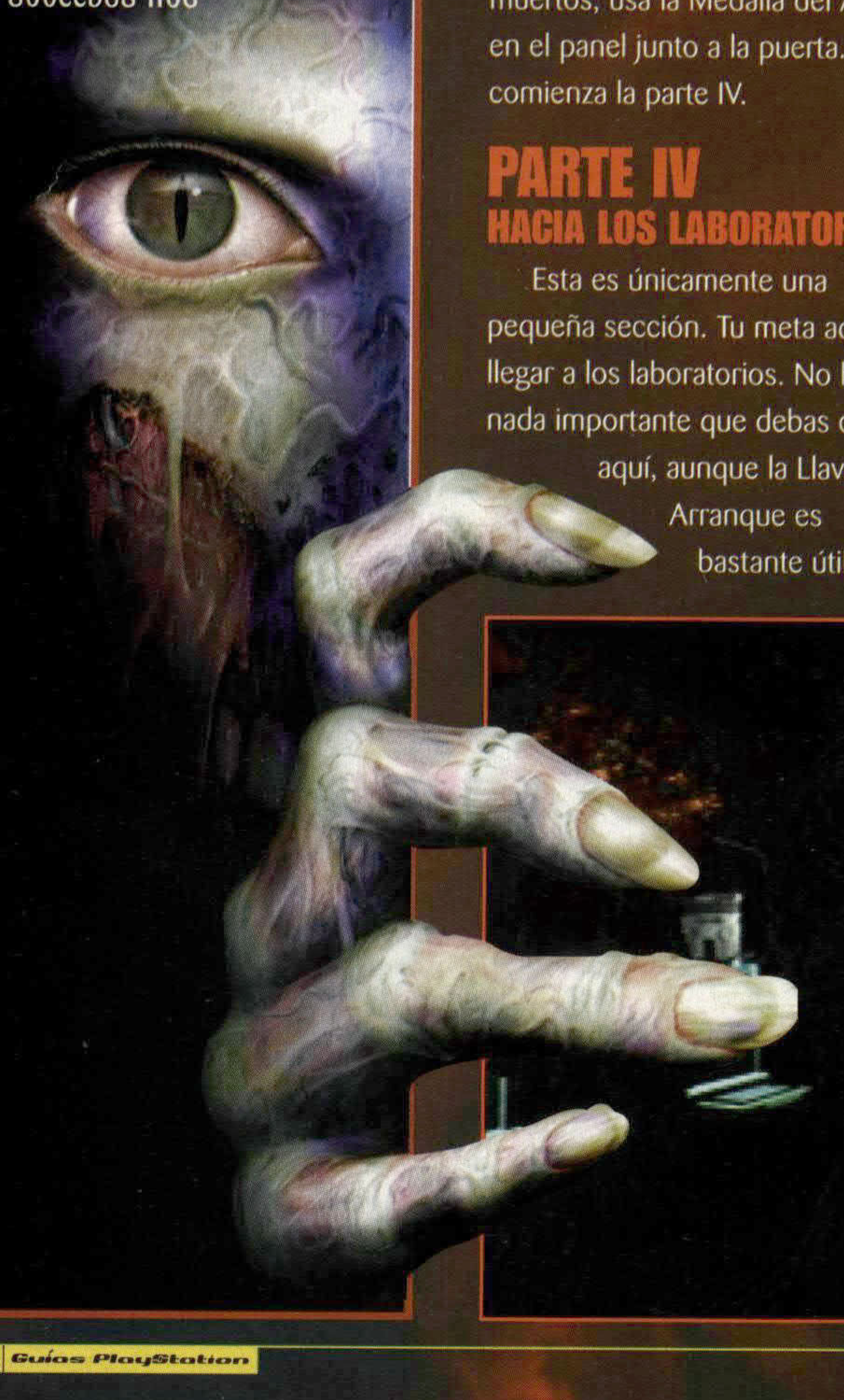
ARMAS DESDE EL INICIO

Para conseguirlo, primero debes ir a la pantalla de Inventario, deseleccionar tu arma, y entonces seleccionarla de nuevo

Reemplazar la Pistola por la Escopeta
800ccb68 ff07

Reemplazar la Pistola por laMagnum Escopeta
800ccb68 ff05

Reemplazar la Pistola por la Magnum Mejorada
800ccb68 ff06



rompiedo la pared... para volver en el segundo escenario de Claire. Hay una forma mucho más fácil de matarlo. ¿Recuerdas la bombona de gas grande? Cuando el cocodrilo esté persiguiéndote, déjala caer al suelo. Cuando el cocodrilo la recoja, dispárala y ¡la mitad de la cabeza del cocodrilo volará por los aires! ¡Fácil!

Cuando se vaya el cocodrilo, vuelve al final del pasillo y pulsa el botón para abrir el cerrojo de la puerta próxima a él. Ve a encontrarte con Ada. Después de que ella te cure, sube las escaleras, cruza el pasillo y gira a la izquierda subiendo las rampas. Coge la Medalla del Aguila y el Diario del Encargado de las Cloacas, baja la rampa, pasa el pasillo y usa la Manivela Válvula para parar el ventilador.

Sube por la escalerilla, y baja por el otro lado. En las alcantarillas los Zombis del suelo volverán a la vida. Si eres un caballero puedes ahorar munición y dejar que Ada los mate. Una vez que estén todos muertos, usa la Medalla del Aguila en el panel junto a la puerta. Sal y comienza la parte IV.

PARTE IV
HACIA LOS LABORATORIOS.

Esta es únicamente una pequeña sección. Tu meta aquí es llegar a los laboratorios. No hay nada importante que debas coger aquí, aunque la Llave de Arranque es bastante útil.

Hmm...Ese vestido te sienta realmente bien. Lástima que los zombies no opinen igual

Primero ve por el pasillo y atraviesa la puerta del final. Sigue y gira a la derecha hasta el tranvía. Pulsa el interruptor para conectar la electricidad y entra dentro del tranvía. Dispara a la mano que aparecerá por el techo, y cuando salgas del tranvía, usa el Encendedor en el Lanzador de Bengalas para descubrir la Llave de la Caja de Armas. Cógela y sal por la puerta del otro lado. Deberías usar a Ada para matar Zombis a partir de ahora.

Ve al cruce en forma de 'T' y gira a la izquierda. Mata a los Zombis que veas y sigue hasta el final, donde debería haber un Zombi 'muerto' en el suelo. Coge las Partes para Mejorar la Escopeta y combínalas con tu Escopeta. Úsala sobre un Zombi y podrás ver como se deshace en pedazos. Vuelve sobre tus pasos, pasa el cruce en 'T', y sal por la puerta.

Ahora sigue hasta el siguiente cruce y gira a la derecha. Mata al Zombi y coge las Hierbas. Vuelve, pasa el cruce y sube las escaleras hasta otra Sala de Guardar.

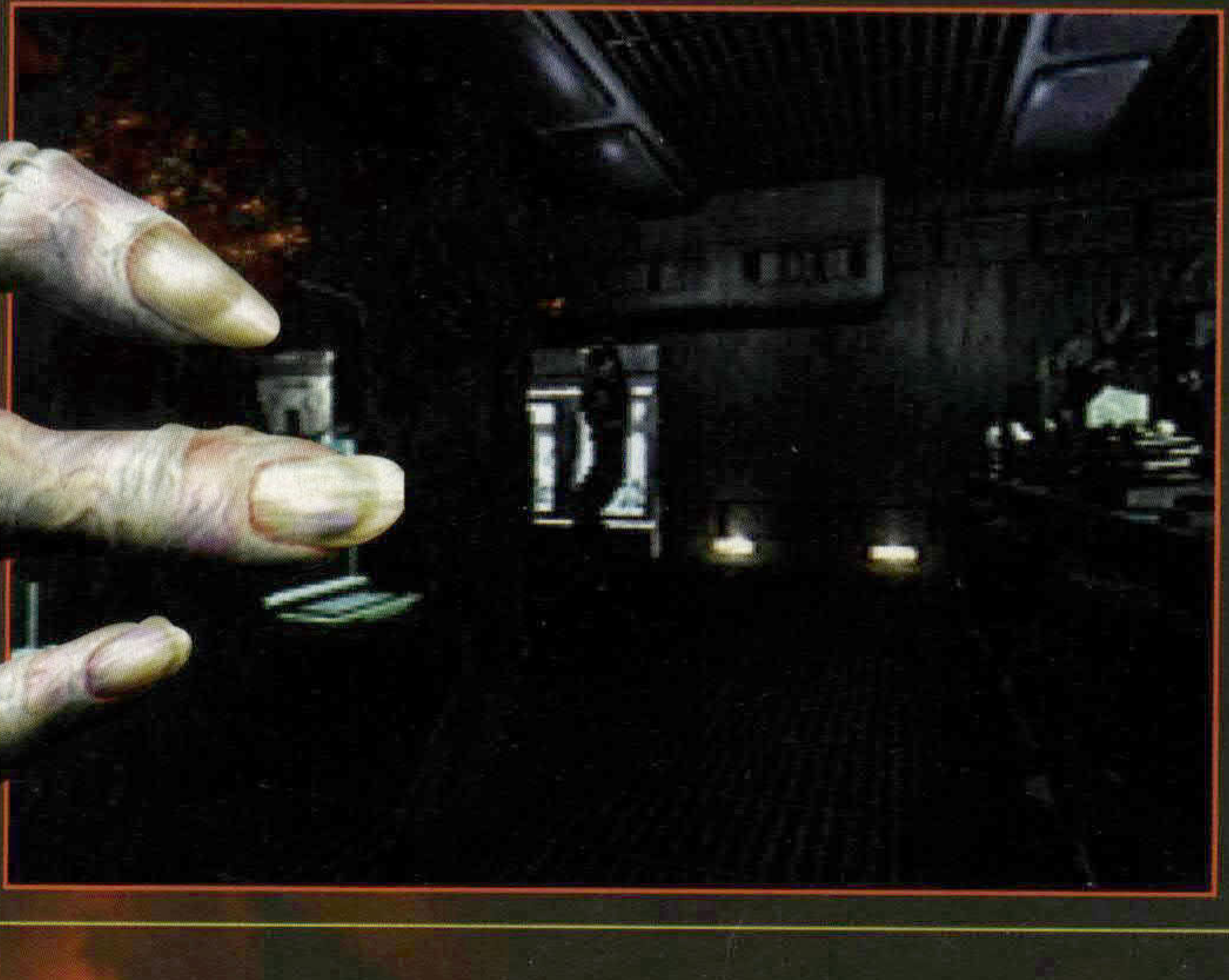
Aquí podrás conseguir Spray Curativo, Cinta de Maquina de Escribir, Balas de Colt y Cartuchos de Escopeta. Guarda tu partida si lo deseas y entonces abre el baúl. Debes coger tu Escopeta Mejorada, municiones, items de curación y la Llave de la Caja de Armas. Cuando lo tengas todo, sal por la puerta.

Coge el mapa de la pared y ve hacia el vagón amarillo. Entra, recoge la Llave de la Cabina y sal para usarla en el panel de control. Durante el trayecto te espera una desagradable sorpresa.

ENEMIGO 3 – BIRKIN 1

Sal del vagón cuando empiece la acción. Birkin te arrojará un palo de metal y saltará hacia el suelo Se mueve muy lentamente, así que aléjate un poco y fríele con tu fiel Magnum. Si se acerca demasiado, aléjate de nuevo. Puede darte una vez o dos, pero no deberías tener demasiados problemas para matarle.

Una vez que haya muerto Birkin, vuelve dentro del vehículo y deja a Leon jugar a ser un héroe llevando en brazos a Ada hasta el Laboratorio secreto de Umbrella.



¡A-ha! ¡Así que eres uno de los que golpeo a Ada en la parte trasera de la cabeza! Er...¿no era mejor hablarlo?

PARTE V
LOS LABORATORIOS

Ahora estas llegando al final. Tus objetivos aquí son conseguir el Tubo deL Virus-G y encontrar una forma de salir del edificio. A fin de conseguir esto, hay varios mini-objetivos que debemos completar: el primero es conectar la corriente eléctrica.

Después de que Ada haya terminado de quejarse, coge las refulgentes Balas de Colt y registra los armarios de la habitación para conseguir los Cartuchos de Escopeta. Coge la Hierba Verde y la Cinta. Salva si deseas hacerlo y abandona la habitación.

Dirígete a la izquierda, baja por el corredor verde y cruza la puerta. Esto te llevará al Centro Neurálgico de los Laboratorios. Tienes dos elecciones; el corredor rojo o el corredor azul. Baja por el pasaje azul y atraviesa la puerta. Dirígete a la izquierda hasta el final y entraras en una Cámara Frigorífica. Ve al final, coge el Spray Curativo y la Caja de Fusibles. Usa la Caja de Fusibles en la maquina de la derecha y te dará el Fusible Principal. Vuelve al Centro y colócalo allí. Con ello se reanudará el fluido eléctrico de todas las puertas del área del Laboratorio.

Ahora ve por el corredor rojo y sal por la puerta. Gira a la derecha y pasa a través de la puerta que está

Reemplazar la Pistola por la Ametralladora
800ccb68 ff0f

Reemplazar la Pistola por la Escopeta Mejorada
800ccb68 ff08

Reemplazar la Pistola por el Colt
(Aviso – ¡sin munición!)
800ccb68 ff0d

Reemplazar la Pistola por la Ametralladora Pesada
800ccb68 ff12

Reemplazar la Pistola por el Lanzallamas
800ccb68 ff10

Reemplazar la Pistola por el Lanzador de Cohetes
800ccb68 ff11

OBJETOS DEL BAUL

Todos estos códigos ponen objetos relevantes como parte integrante de tu baúl desde el principio. Comprueba el baúl entero, pues se pueden poner en lugares extraños de la lista

Comenzar con la Pieza Alfil en el Baúl
800ccc78 013b

Comenzar con la Llave de la Vitrina en el Baúl
800ccc50 0158

Comenzar con el Colt SAA en el Baúl
800ccba8 ff0d

Comenzar con el Cordón en el Baúl
800ccc80 0156

Comenzar con la Pistola Mejorada en el Baúl
800ccb94 ff04

Comenzar con el Magnum Mejorado en el Baúl
800ccb9c ff06

Comenzar con la Escopeta Mejorada en el Baúl
800ccba4 ff08

Comenzar con la Medalla del Aguila en el Baúl
800ccc60 0148

Comenzar con el Lanzallamas en el Baúl
800ccbb0 ff10

Comenzar con la Caja de Fusibles en el Baúl
800ccc7c 014d

Comenzar con el G-Virus en el Baúl
800ccc580152

Comenzar con la Ametralladora Pesada en el Baúl
800ccbb8 ff12

Comenzar con la Cinta de la Maquina de Escribir en el Baúl
800ccc90 ff1e

Comenzar con la Pieza Caballo en el Baúl
800ccc6c 013e

Comenzar con la Pieza Caballo en el Baúl
800ccc70 013d

Comenzar con la Tarjeta del Laboratorio en el Baúl
800ccc44 0161

Comenzar con las Ganzuas en el Baúl
800ccc48 0130

Comenzar con el Magnum en el Baúl
800ccb98 ff05

Comenzar con la Llave Maestra en el Baúl
800ccc40 0162

Comenzar con la Llave de la Plataforma en el Baúl
800ccc3c 0163

Comenzar con la Llave del Precinto en el Baúl
800ccc4c 0159

Comenzar con la Joya Roja en el Baúl
800ccc88 0133

Comenzar con el Lanzamisiles en el Baúl
800cbb4 ff11

LABORATORIO (B5)

enfrente tuyo. Coge el Lanzallamas de la taquilla de tu derecha y el Registro de Usuario - recuerda el nombre de usuario, puesto que lo necesitaras más tarde. Usa la Hierba Azul si la necesitas y ve hasta el cuerpo muerto. Mira el aceite que hay sobre el suelo. Usas el Encendedor para quemar la Planta que obstruye la rejilla de ventilación (También puedes usar el Lanzallamas). Ahora pasa a través de la rejilla y prepárate para recibir a dos Lickers con Garras. Mátalos, coge la Cinta de la Maquina de Escribir y busca en todas las taquillas detrás de los Lickers hasta que encuentres dos de Cartuchos de Escopeta.

Ahora deja la habitación y pulsa el botón rojo para abrir el portón. Dos Plantas Escupidoras de Acido te esperan. El Lanzallamas es la mejor opción. Mátalas a las dos, y

entra en esa zona. Mata a la Planta, del balcón y baja por la escalera.

Cuando llegues abajo, entra por la puerta y avanza lentamente por el pasillo. Un Licker con Garras está esperando que te distraigas, para acabar contigo. Hay cuatro en total, así que coge tu leal Escopeta Mejorada y dales su merecido. Sigue por el pasillo, cogiendo las Hierbas del suelo si las necesitas, y sal por la puerta final de esta zona. Entra en la sala de los monitores y recoge el mapa del Laboratorio que hay junto las pantallas. Salva y ordena tu inventario si lo necesitas y asegúrate quellevas la Llave de la Caja de Armas.

Entra por la puerta, sigue hasta el final y gira a la izquierda, coge la Hierba Roja y cruza la puerta. Usa la Llave de la Caja de Armas en la taquilla con la luz bajo ella y coge las 'Partes para mejorar la Magnum' Combínalas con tu Magnum para crear un arma verdaderamente feroz. Pasa por las puertas automáticas, mata a los Zombis y entra en el Laboratorio. Acaba con todos los Zombis por diversión y consigue la Tarjeta del Laboratorio que está sobre una mesa blanca.

Ahora vuelve sobre tus pasos, hacia el cruce en 'T', y entra en esa zona poblada de larvas y huevos. Abre la puerta y prepárate para conocer a la Polilla Gigante.

ENEMIGO 4 – POLILLA GIGANTE

Un enemigo relativamente fácil de fulminar. La Polilla Gigante se puede matar incluso antes de que se mueva si usas la Metralleta. Si eres sabio y no la coges, usa el Colt Mejorado, te llevara dos o tres disparos. No la dejes acercarse demasiado, o te usará como merienda.

Una vez que este muerta la polilla, ve al ordenador de la esquina y elimina a las Larvas para usarlo. Introduce tu nombre como 'GUEST' y sal de la habitación, dirigiéndote al Centro preparado para recibir a los Lickers con Garras que bajarán desde el techo.

Dirígete al pasillo azul y cruza la puerta. Abre el portón y usa el ordenador. Te pedirá dos huellas dactilares registradas para abrir la puerta. La primera la puedes introducir ahora y la segunda llegará en el siguiente escenario con Clair, así que cuando te pregunte si deseas 'continuar con la segunda comprobación' di que no. Vuelve y abre la otra puerta, con la Tarjeta del Laboratorio.

Mata a todos los Zombis, enciende las luces y dobla la esquina para coger el Disco MO. Sal de la habitación y ten una

amigable charla con Annette que ahora parece estar realmente mal. Dirígete al pasaje rojo y Ada te mostrara sus verdaderos intenciones. Cuando acabe esta dramática escena, sal por la puerta, gira a la izquierda y baja otra vez por la escalerilla. Ve hacia donde encontraste a los lickers con garras y acaba con los Zombis que halla.

Es el momento de usar el Disco MO en el ordenador para abrir la puerta. Salvar el juego antes de entrar por esa puerta. Cuando estés preparado, entra en el oscuro túnel rojo y sigue hasta la puerta del final. Entra en la habitación y pulsa el interruptor de la derecha del ascensor. Es la hora del enfrentamiento final...

ENEMIGO 5 – BIRKIN 2

Este es el más duro de los enemigos del primer escenario. Dispárale dos veces con el Colt Mejorado y varás como se transforma en algo realmente horrible. También tiene el molesto y peligroso hábito de subirse a lo alto de las cosas y saltar desde allí sobre ti.

No pares de moverte y cuando consigas verle en tierra destrózale con tu Colt Mejorado. Utiliza hierbas o sprays cuando tu vida corra peligro. Después de cinco o seis disparos, morirá y podrás entrar en el ascensor. Cuando se pare, Leon se dirigirá hacia el tren, con espectacular escena final incluida ¡y el Escenario Uno de Leon ya está completo!

Comenzar con el Enchufe Torre en el Baúl
800ccc74 013c

Comenzar con la Escopeta
800ccba0 ff07

Comenzar con la Llave Pequeña en el Baúl
800ccc8c 031f

Comenzar con la Llave Especial en el Baúl
800ccc54 0153

Comenzar con la Ametralladora en el Baúl
800ccbac ff0f

Comenzar con la Medalla Unicornio en el Baúl
800ccc64 0147

Comenzar con la Medalla Lobo
800ccc5c 0149

MEZCLANDO LAS HIERBAS

Hay tres tipos diferentes de Hierbas que pueden usarse para curarte. Es vital llevar al menos una de ellas siempre, pues la puedes necesitar en cualquier momento. Las Hierbas de diferentes colores pueden también combinarse, no solamente para salvar espacio en tu inventario sino también para incrementar su efectividad

La Hierba Azul. Sólo se usa cuando has sido envenenado. También se halla en macetas, pero esa no se puede coger

La Hierba Verde. Recupera parte de energía pero debe ser combinada con la Hierba Roja para mejores resultados

La Hierba Roja. Esta no se puede tomar por si sola. Sin embargo, se mezcla con la Hierba Verde y triplica su poder

Una Verde, una Roja, y una Azul. Ahora no importa como estés de salud. La curación es completa

Dos Hierbas Verdes. Es más potente que tomar dos Hierbas Verdes por separado. Añade una Azul para un efecto mejor

Tres Hierbas Verdes. Un gasto tonto, teniendo una Roja tan cerca. Muy poderoso de todas formas

Una Hierba Verde y una Azul. Esta es una buena combinación para restaurar la salud y también contra el veneno

Dos Verdes y una Azul. Si no tienes ninguna Hierba Roja, este es un buen remedio. Cura veneno y recupera salud

Una Verde y una Roja. Mezclándolas hace un paquete tan poderoso como un spray Curativo. Muy útil

MONSTRUOS

Como con el primer juego, hay varias criaturas mutantes deambulando por los alrededores, algunos más muertos que otros.

CLAVES:

Velocidad: La velocidad a la que normalmente se mueve la criatura.

Fortaleza: ¿Cuantos golpes son necesarios para matarlos?. Estas valoraciones están basadas en disparos normales de pistola, pero algunas criaturas tienen debilidades que reducen las valoraciones considerablemente

Debilidades: Casi todas las criaturas tienen un punto débil, el ácido, las llamas, etc.

Daño: ¿Cuanto daño te puede hacer la criatura?. Esto puede variar según las criaturas. Los Lickers tienen un ataque habitual y otro tipo de ataque especial.

Valoración general: ¿Hasta que punto es mortífera la criatura en general?

ZOMBIS

Velocidad: lentos
Fortaleza: 3/10
Debilidad: Los ácidos
Daño: 3/10
Valoración General: 3/10

Los enemigos normales, son ahora de ambos sexos. Los Zombis tienen la mala costumbre de seguir atacándote, ¡incluso si los has reventado por la mitad!.

2 UN PASEO POR EL JUEGO

CLAIRE: 1ER ESCENARIO

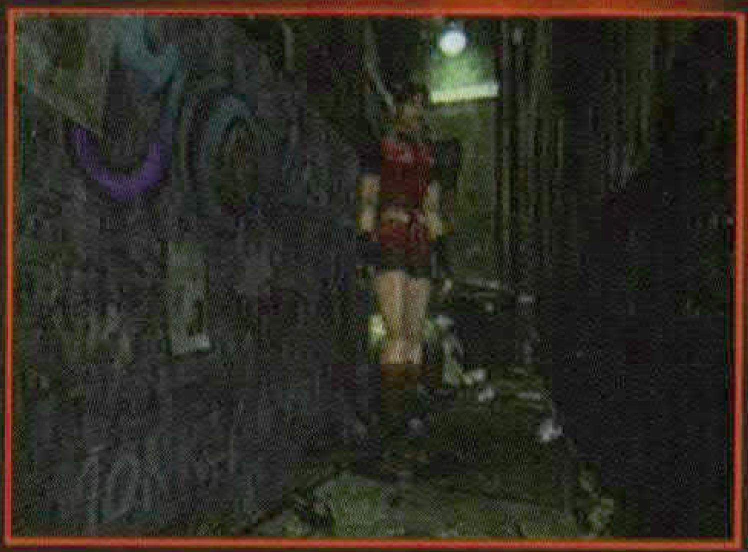
PARTE I
HACIA LA COMISARÍA

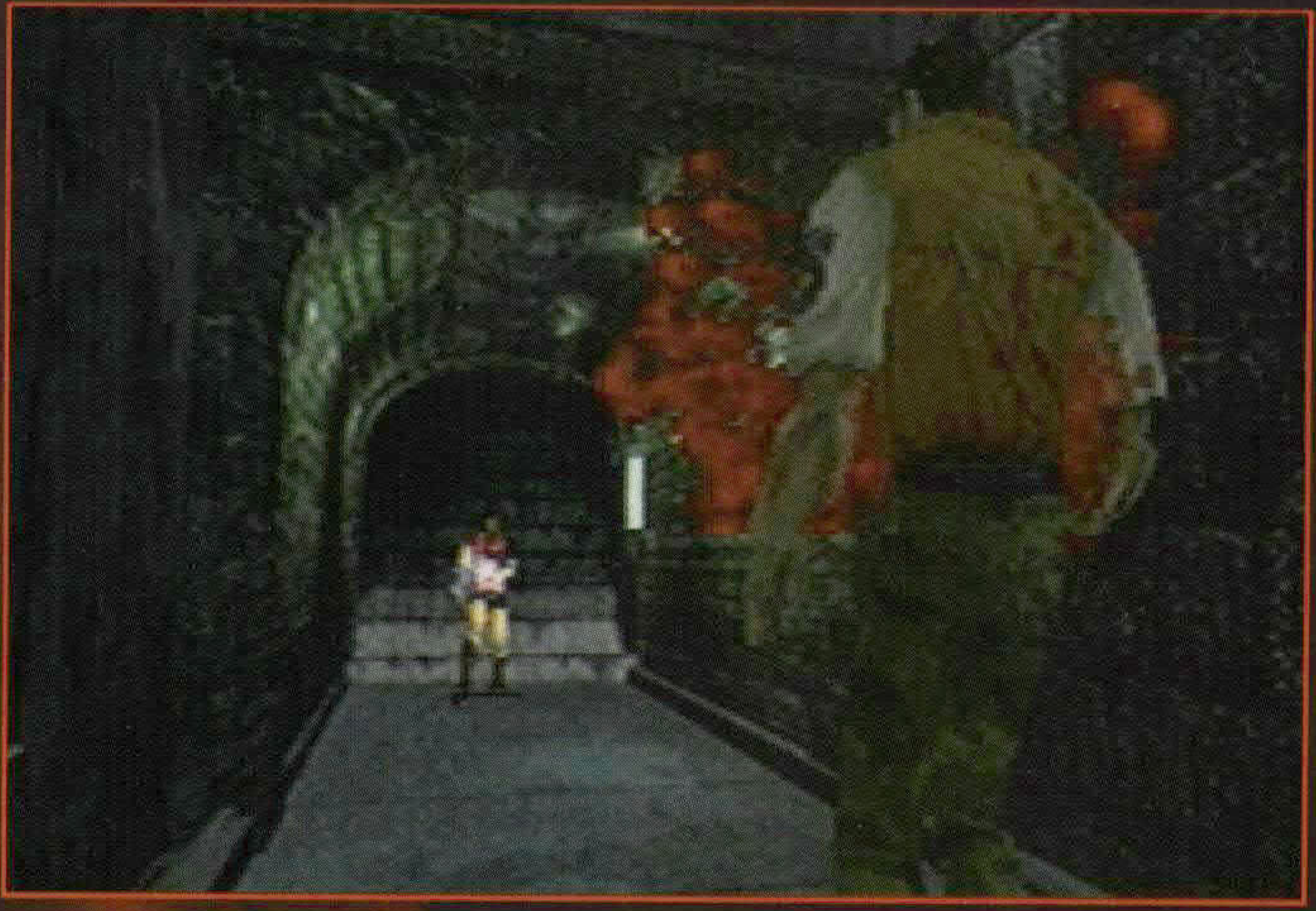
Esta parte es muy parecida al escenario de Leon. Recuerda que si quieres cambiarte de ropa, tienes que ir a la Comisaria sin recoger nada.

Ve derecho desde el inicio e intenta no malgastar ninguna munición con los Zombis que hay a tu alrededor. Sigue el camino y entra en la armería que hay a tu derecha. Cuando el propietario deje de hablar, puedes recoger la munición que hay en el mostrador de la derecha, luego recoge los que hay detrás del mostrador de la izquierda. Cuando vuelvas, cuatro Zombis atravesarán el escaparate y se comerán al propietario. En la misión de Claire, éste sostiene una ballesta. Si eres rápido puedes cogerla antes de que se levanten los Zombis. Si no puedes o no te quieres arriesgar,

dispara a los Zombis tantas veces como sea necesario para recogerla con seguridad. Recuerda que es mejor no malgastar la munición.

De cualquier manera, una vez que tengas la ballesta, sal de la habitación por la puerta gris que está al final de la tienda. Sigue por el callejón y verás unos Zombis detrás de unas vallas de metal. Mátalos con tu pistola y sigue avanzando por el pasillo. En ese momento, reventará la puerta de la valla y saldrá otro Zombi. Acaba con él y entra por la puerta abierta. Esquiva al siguiente Zombi y ve a la puerta del otro lado. Sigue por la pasarela, sube las escaleras y baja. Coge las municiones de la bolsa, luego salta sobre el cubo de basura que está a la izquierda





ARMAS DE VERDAD – II

Junto con el Lanza Cohetes, hay otro secreto, un enorme y poderoso arma esperándote: La ametralladora Gatling. Es la más poderosa y rápida de las armas. Para conseguirla tienes que finalizar el primer escenario en dos horas y media o terminar el segundo escenario en tres horas. Merece la pena intentarlo ya que además hará que el hecho de encontrar el resto de los secretos sea más divertido.

de Claire. Intenta correr sin tener que disparar a nadie para no malgastar munición.

Cuando hayas cruzado la puerta, pasa de los Zombis que se comen aun colega y entra en el autobús. Dispara hacia abajo un par de veces para matar a la chica que esta gateando, luego coge la munición que esta detrás de ti y acaba con el otro zombi. Sal por la otra puerta. Ahora tienes que llegar al otro lado del parque intentando evitar a todos los Zombis que hay en tu camino. Una vez que estés a salvo al otro lado de la puerta del parque, ve a la derecha y vigila a los dos Zombis que hay en tu camino, o ve por el subterráneo. Esta es una zona libre de Zombis, a menos que estés buscando la Llave Especial. Cualquier ruta que elijas te llevará a la Comisaria, y comenzará el juego de verdad.

PARTE II
EN LA COMISARÍA

En esta parte, tu misión es conseguir las Tres Piedras, las cuales abrirán la puerta final de esta sección. Para hacerlo necesitarás primero encontrar cuatro llaves, para abrir todas las puertas de la Comisaría. Una advertencia, asegúrate de que siempre llevas contigo un spray curativo o algo similar, y ten al menos un arma potente preparada con toda la munición. Utiliza tus mapas cuando cojas una llave, así podrás ver que puertas nuevas se pueden abrir.

Al entrar, ve a la segunda puerta de la izquierda, y entabla una conversación con el doble de Will Smith. Te dará una llave-tarjeta, con la que podrás utilizar el ordenador. Corre al otro lado de la mesa de la recepción y usa el ordenador. No olvides recoger primero la munición y las cintas de tinta. Ahora, utiliza la llave tarjeta para abrir las otras dos puertas de la planta baja. Pasa por la puerta que esta en el mismo lado que la de Will Smith y abre el baúl. Deja el cuchillo y recoge el libro que esta en la silla, que te dará la clave de seguridad. Ve a la parte trasera de la habitación y usa la ganzúa para abrir el cajón del escritorio. Coge el spray curativo, ve hacia la otra puerta..... ¡y pregúntate que es esa extraña cosa roja que esta fuera de la ventana!. Atraviesa la puerta y corre por el pasillo. Cuando llegues a un gran charco de sangre, disfruta con la siguiente secuencia, y luego apunta hacia abajo con tu pistola para liquidar al Licker (Desde ahora llamaremos a este pasillo "El pasillo del Licker"). Dispara al Licker una vez y caerá. Espera a que se vuelva a levantar para disparar de nuevo. Cuando este por fin muerto, recoge la hierba que hay al lado y sal por la siguiente puerta.

Sigue por ese pasillo y atraviesa la siguiente puerta. Mata a los Zombis y ve hacia la siguiente

Piedra Jaguar

Piedra Serpiente

El famoso 'Licker'. Esa lengua tiene la habilidad de partir por la mitad a una persona y causar grandes daños a tu salud. ¡Muy atento cuando oigas sus chillidos!.

Llave de Tréboles

Llave Corazón

Llave Diamante

Llave de Picas

LICKERS

Velocidad: 7/10
Fortaleza: 5/10
Debilidad : los ácidos
Daños: 3-6/10
Valoración general: 5/10

Son auténticos cazadores sin piel y unas lenguas súper largas. Son las segundas criaturas que aparecen con mayor regularidad después de los zombies. Vigila los ataques de sus largas lenguas y sus saltos. Son sus movimientos habituales. Dos disparos de un arma medio (escopeta o ballesta) son suficientes.

LICKERS CON GARRAS

Velocidad: 7/10
Fortaleza: 6/10
Debilidad : El ácido
Daños: 4-6/10
Valoración general: 6/10

Son parecidos a los Lickers normales, sólo que tienen garras en vez de manos. Son más poderosos y pueden quitarte mucha energía.

PLANTAS

Velocidad: 2/10
Fortaleza: 7/10
Debilidad : Fuego
Daños: 4/10 más el veneno
Valoración general: 6/10

Estas plantas en general son muy lentas aunque el ácido que expulsan tiene un largo alcance. Si te encuentras demasiado cerca de ellas, pueden atraparte y esparcir el ácido en tu cara. Genial. Afortunadamente son muy sensibles a las llamas y un par de rápidas acometidas con el lanzallamas o una granada de llamas son suficientes para quemarlas. De todos modos, no te descuides.

No, ese Cuervo de la izquierda no piensa atacar, ¡está clavado a la pared por una flecha de ballesta! Dejaló, que ya bajará - ¡un momento clásico del juego!

habitación, cogiendo las dos hierbas de camino. Si tienes la Llave Especial, puedes usarla en la taquilla para conseguir otra ropa para Claire. A diferencia de Leon, ella sólo tiene una opción, pero puede conseguir una nueva arma: la Colt SAA. Esta es ligeramente más potente que la normal, pero utiliza la misma munición que ella. Coge la cinta de máquina de escribir y ponla en el baúl.

Ahora sal de la habitación y sube las escaleras hasta el enigma de la Gema Roja. Resuelve el enigma colocando sobre los dos salientes las estatuas que hay de diferente color en las esquinas de la habitación: deben mirar cada una a la otra.(Puedes usar la explicación de la Gema roja del escenario de Leon para ayudarte). Recoge la Gema roja y atraviesa la puerta. Sigue el pasillo y entra en la oficina S.T.A.R.S. Coge el diario de Chris y consigue la medalla del Unicornio. Abre el armario que está junto a la puerta y coge el Lanzagranadas. Ahora, al salir de la habitación aparecerá un fax. Recógelo, regresa al vestíbulo principal y deja la gema roja y el lanzagranadas en el baúl. Pon la medalla del Unicornio en el frontal de la fuente para conseguir la Llave de Picas. Cógela y márchate.

Continua por la única puerta de abajo que todavía no has abierto. Cárgate a los zombies que hay aquí, pues deberás pasar por esta zona a menudo. Atraviesa la doble puerta de azul y mata a todos los Zombis, incluido el que está en el suelo. Ve a la oficina y utiliza la combinación 2-2-3-6 para abrir la caja fuerte. Coge las granadas, el mapa y también las dos hierbas verdes qu hay detrás del escritorio. Sal de la oficina y atraviesa la puerta que está abierta. Recoge la munición del cuerpo que hay a la derecha. Después mira el mapa: la siguiente parada es la puerta azul de la primera planta. Dirígete hacia allí, no sin antes parar y dejar las granadas y el paquete de las hierbas en el baúl de la habitación de seguridad que hay de camino. Utiliza la Llave de Picas para abrir la puerta, entra y coge el Informe de Policía de la maquina de fotocopiar. Ve al otro lado de la habitación y empuja la mesilla metálica hacia el fondo, para después trepar por ella y coger la manivela. Sal de la habitación y consulta el mapa de nuevo: debes ir a la puerta azul del segundo piso.

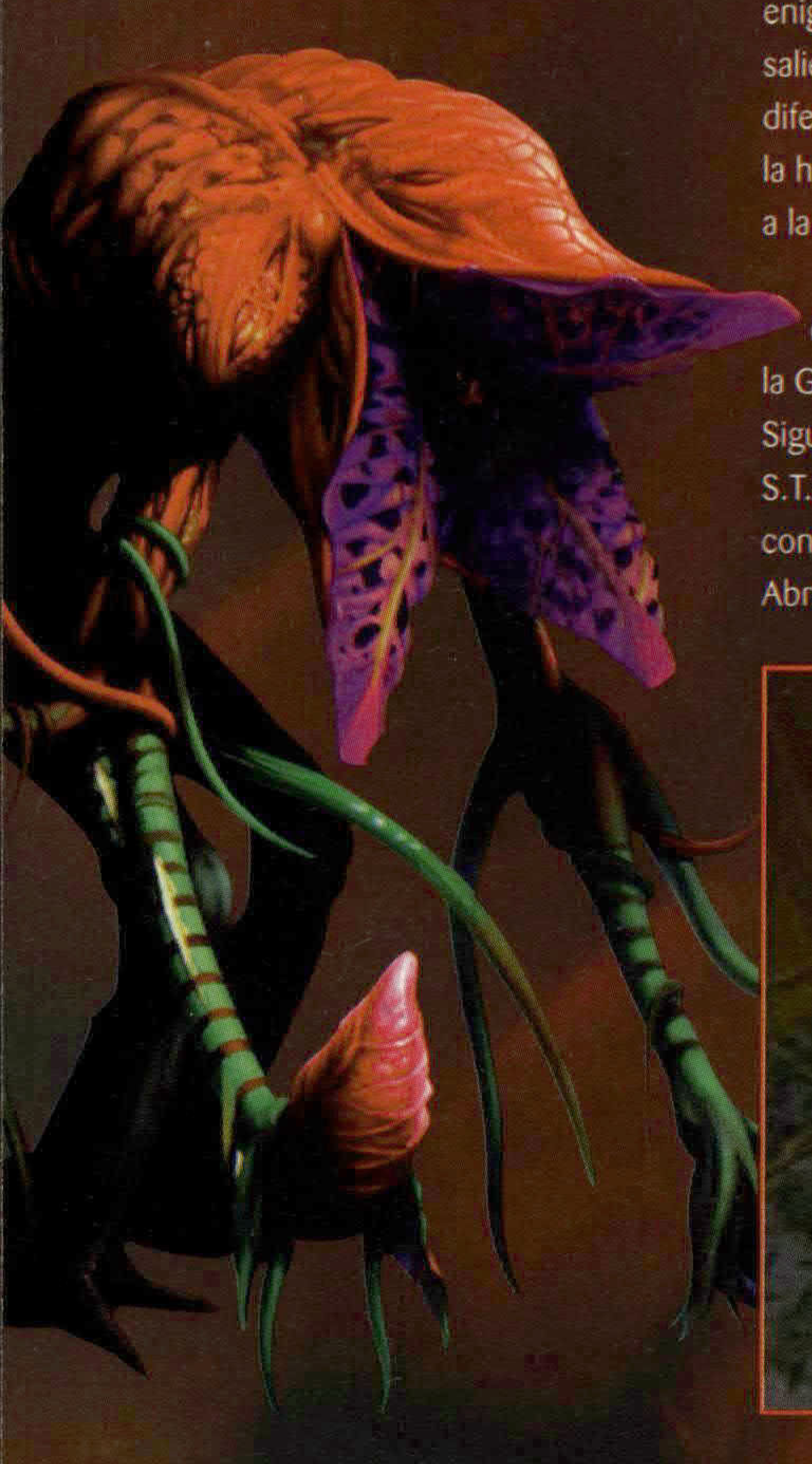
CHEAT

"Para conseguir cualquiera de las tres armas secretas, todas con munición infinita, completa el segundo escenario en menos de dos horas y media"

BLAST!

Sal de esa habitación, sigue por el pasillo a la derecha y sube las escaleras. Pasa por donde las estatuas de largo y atraviesa la puerta que antes estaba cerrada. Ahora verás por primera vez aunque brevemente, a Sherri. Mata al Zombi que la persigue, ve hasta la puerta del final y desecha la Llave de Picas.

Después de tener una charla con Leon, sal corriendo, por debajo del arco y revisa el lado izquierdo de ese pasillo en busca de munición. Regresa de nuevo con Leon y luego dirígete al otro pasillo. Usa la ganzúa en el escritorio pequeño, coge los cartuchos para el lanzagranadas que te encuentres y entra en la Biblioteca. Sube las escaleras y corre por la pasarela hasta que caigas. Mira cuidadosamente el dibujo de la pared para colocar las estanterías en la misma posición. Hay que mover las dos estanterías de la izquierda hacia la derecha. Regresa ahora al dibujo de la pared para recoger la Piedra Serpiente..



Sal de la habitación por las puertas dobles y prepárate para matar a algunos Zombis. Destroza a los dos que están junto a ti, luego corre hacia el lado derecho del balcón, activando la escalera de emergencia que halarás a mitad de camino para abrir un práctico atajo. Mata a los Zombis que quedan y entra por la puerta del final. Una vez dentro, recoge el Encendedor y deja la Piedra Serpiente, la Manivela y los Cartuchos del Lanzagranadas en el baúl. Recoge el diario de la secretaria y la cinta de máquina de escribir, y salva tu

partida si lo crees necesario. Ahora dirígete de nuevo al Vestíbulo Principal, bajando por la escalera de emergencia y entra en la habitación de seguridad

Avanza por el Pasillo del Licker hasta que encuentres unas dobles puertas el la pared derecha. Entra aquí (la Sala de Prensa) y dirígete a la sala del fondo. Utiliza el encendedor en la chimenea y recoge la Gema Roja. Consigue también la munición del fondo de la habitación y regresa al Vestíbulo Principal, sube por la escalera de emergencia y vuelve a la Sala de Guardar del segundo piso.

Sal por la otra puerta, y ve a la derecha. Entra por la puerta que verás allí y llegarás al Pasillo de los Cuervos. Acaba con todos los cuervos y coge la munición del cuerpo inerte. Atraviesa la puerta, deja a un lado el helicóptero en llamas y baja por las escaleras. Esquiva a todod los Zombis que veas aquí abajo; vas en busca de la Manivela Válvula. Sigue por ese camino y entra en la garita que hay al final. Coge la Manivela Válvula, la Ballesta (si no has conseguido la otra antes) y la cinta. No abrás la otra puerta: es una trampa para que los Zombis entren. En vez de eso, vuelve hacia el helicóptero en llamas, entra por el hueco de la verja metálica y utiliza la Manivela Válvula en la tubería de presión para apagar las llamas. Registra la zona en busca de munición, y entra de nuevo a la Comisaría.

Dirígete al Pasillo de los Cuervos, abriendo la puerta gris de camino (ésta te conduce a otro atajo). Ahora cruza el pasillo, pasa

¡Pobre Brian!. El embrión implantado en él le rechaza y las huevas del monstruo crecen dentro de su cuerpo. ¡No es momento para andarse con remilgos!.

TARÁNTULAS GIGANTES

Velocidad: 6/10
Fortaleza: 5/10
Debilidad: las llamas
Daños: 4/10 más el veneno
Valoración general: 4/10

Es mejor evitarlas. Sal corriendo y no te alcanzarán. Ten cuidado porque actúan en equipo para poder atraparte si dudas un momento.

COCODRILO

Velocidad: 8/10 en recto, 2/10 en las esquinas.
Fortaleza: 9/10
Debilidad: la bombona de gas
Daños: 8/10
Valoración general: 9/10

Sin duda alguna el Cocodrilo es uno de los monstruos que más impresionan en este juego por su gran tamaño. De cualquier manera tiene una gran debilidad....¡la bombona de gas!.

LARVAS

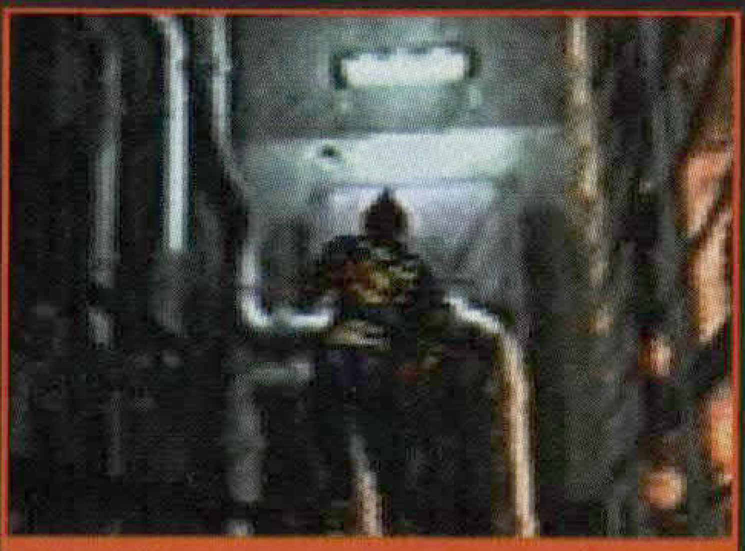
Velocidad: 1/10
Fortaleza: 1/10
Debilidad : ninguna
Daños : 3/10 más el veneno
Valoración general: 1/10

Nunca deberían atacarte, a menos que intentes matarlas. Si te molestan, usa la pistola o el lanzallamas.

CUERVOS

Velocidad: 5/10
Fortaleza: 1/10
Debilidad : ninguna
Daños: 1/10
Valoración general: 1/10

Usa tu pistola para acabar con ellos de un solo tiro. También puedes intentar dispararlos con el Ballesta ¡si quieres reírte!

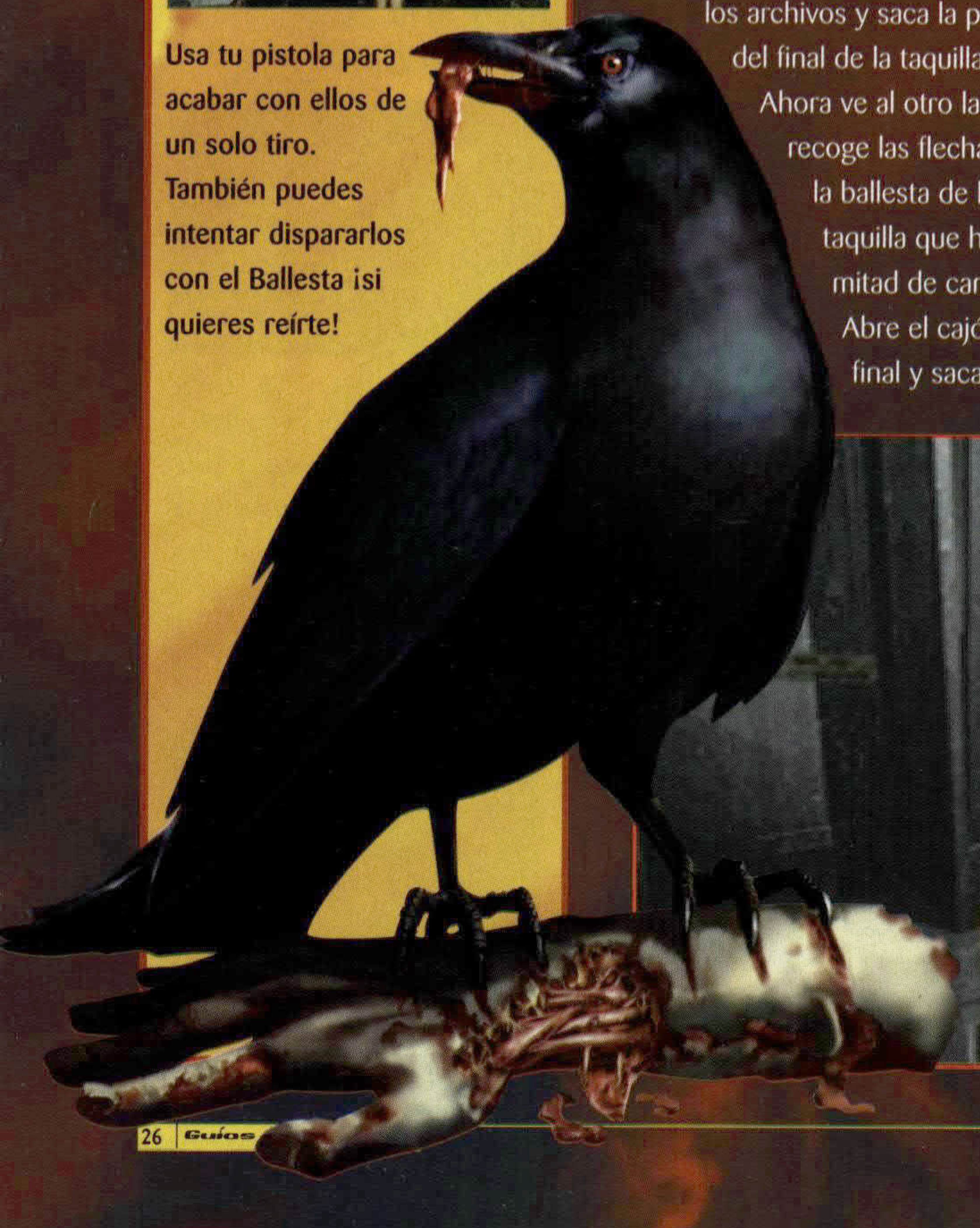


Usando la Manivela Válvula puedes romper el tanque de agua ¡muy apropiado para acabar con las llamas!

por la puerta y recoge las Gemas Rojas del baúl. Vuelve a salir por la puerta y ahora ve a la izquierda. Entra en la habitación de la y pon las dos Gemas Rojas en los agujeros a ambos lados de la estatua. Coge la piedra azul que aparecerá - la Piedra Jaguar - y te darás cuenta de que sólo está la mitad. Recoge también la Llave Diamante y sal de la habitación. Echa un vistazo a tu mapa - ¿puedes ve la puerta rosa que esta a mano izquierda en el mapa de la primera planta?. Esta es nuestra siguiente parada, así que a por ella.

Cuando alcances la puerta, ármate con la Ballesta o el Lanzagranadas, ya que hay un montón de Zombis dentro. Atraviesa la puerta y ¡es hora de matar!. Cuando todos los Zombis estén muertos, ve al lado derecho los archivos y saca la película del final de la taquilla. Ahora ve al otro lado, y recoge las flechas para la ballesta de la taquilla que hay a mitad de camino. Abre el cajón del final y saca el Explosivo Plástico; ¡Ahora todo lo que necesitas para volar la pared y abrirte paso es un detonador, así que vamos a buscarlo!.

Sal por la puerta que hay bajo la luz verde, y recoge la hierba. Cruza la habitación y verás a 'Will Smith' de nuevo. Después de su horrorosa transformación, mátale y consigue el detonador de su escritorio. Sal del pequeño despacho y ve al final de la habitación para coger la munición de la taquilla del fondo. Recoge el memorandum para Leon y sal atravesando la puerta que está junto a ti. Ahora regresa por la puerta que hay a la derecha de la entrada principal y avanza hasta el final del pasillo. Mata todos los Zombis de este pasillo y continúa; encontrarás una hierba roja. Dirígete a la puerta que esta justo enfrente de la hierba y recoge la munición. Después sal de la habitación, gira a la izquierda y entra en la habitación contigua. Coge el cable y la Piedra Aguila y mata al Licker que saldrá por el cristal cuando vayas a salir. Deja la habitación y ve hacia la pared que tienes que volar, junto a la parte delantera del helicóptero. Para ello vuelve por este mismo pasillo y continúa tu camino hasta el hall principal. Sube por la escalera de incendios y ve en dirección al Pasillo de los Cuervos.



Cuando pases por la habitación de seguridad, asegúrate de coger las dos piedras que yaa has conseguido. En vez de entrar al Pasillo de los Cuervos, gira a la derecha y colocate junto a la cabina del helicóptero. Todo lo que tienes que hacer es combinar el Explosivo Plástico con el Detonador y luego usarlo para destrozar la pared.

Entra por este túnel y al final llegarás al despacho del Jefe Irons. Después de charlar con él , ve a la otra puerta y avanza porel pasillo. Atraviesa la puerta y oirás unas pisadas. Síguelas y cuando entres en la Habitación Oscura, pulsa el interruptor de luz rojo que está a la derecha. Te encontrarás con Sherri.

Cuando ella se vaya, abre la caja rosa, y coge el spary curativo. Coge el diario de la Secretaria cuando te vayas y regresa al escritorio de Jefe Irons. Recoge el diario del Jefe, acércate y mira la fotografía de tu derecha. Primero pulsa el botón y luego pon las dos piedras en los huecos en la pared. Ahora puedes recoger la Llave Corazón que está en una esquina de la mesa. Ahora consulta tu mapa de nuevo, vamos a la única habitación roja del mapa.

Una vez que hayas llegado allí, entra por la puerta, recoge las dos hierbas verdes, sigue por el pasillo y baja los escalones. Carga tu pistola, porque te esperan tres perros. Cuando los hayas matado, ves directo al cruce en forma de T y entra por las primeraas puertas dobles que veas. Ve a al Panel de Control de la Reserva de Energía y mueve los interruptores en este orden: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. Ahora ve a la derecha, coge el mapa, sal de la habitación y recoge la hierba que hay en el camino de salida. Cuando regreses al pasillo principal, gira a la izquierda, aavanza hasta el final y entra por la puerta. Ve el fondo de este pasillo y baja por la boca de acceso. Si lo haces rápido no necesitarás enfrentarte a los perros que hay allì. La primera puerta esconde una Sala de Guardar, haz malabarismos en tu inventario para dejar un par de espacios libres, salva si lo crees necesario, sal y gira a la izquierda. Cuando Sherry salte por el agujero, tomarás su control. Sube por el ascensor y luego corre, evitando a los perros. Gira a la izquierda y entra por la puerta. Coge el mapa de la pared y resuelve el Puzzle de las Cajas bajando los escalones y empujando las cajas contra la pared más alejada (consulta el escenario de Leon). Cuando lo hayas hecho, vuelve sobre tus pasos y pulsa el botón verde. Cruza el puente recién creado y consigue la Llave

Este es el collar de Sherry. ¡Oohh... que bonito, una foto familiar!. De cualquier forma, mira detrás de ti y encontrarás el Virus G. ¡Horror, Sherry está infectada!

CUCARACHAS

Velocidad: 7/10
Fortaleza: 1/10
Debilidad : ninguna
Daños : 1/10
Valoración general: 6/10

Muy débiles pero rápidas y muy peligrosas cuando actúan en grupo. Mucho cuidado ccuando lleves a Sherry.

MUTACIÓN DEL VIRUS-G

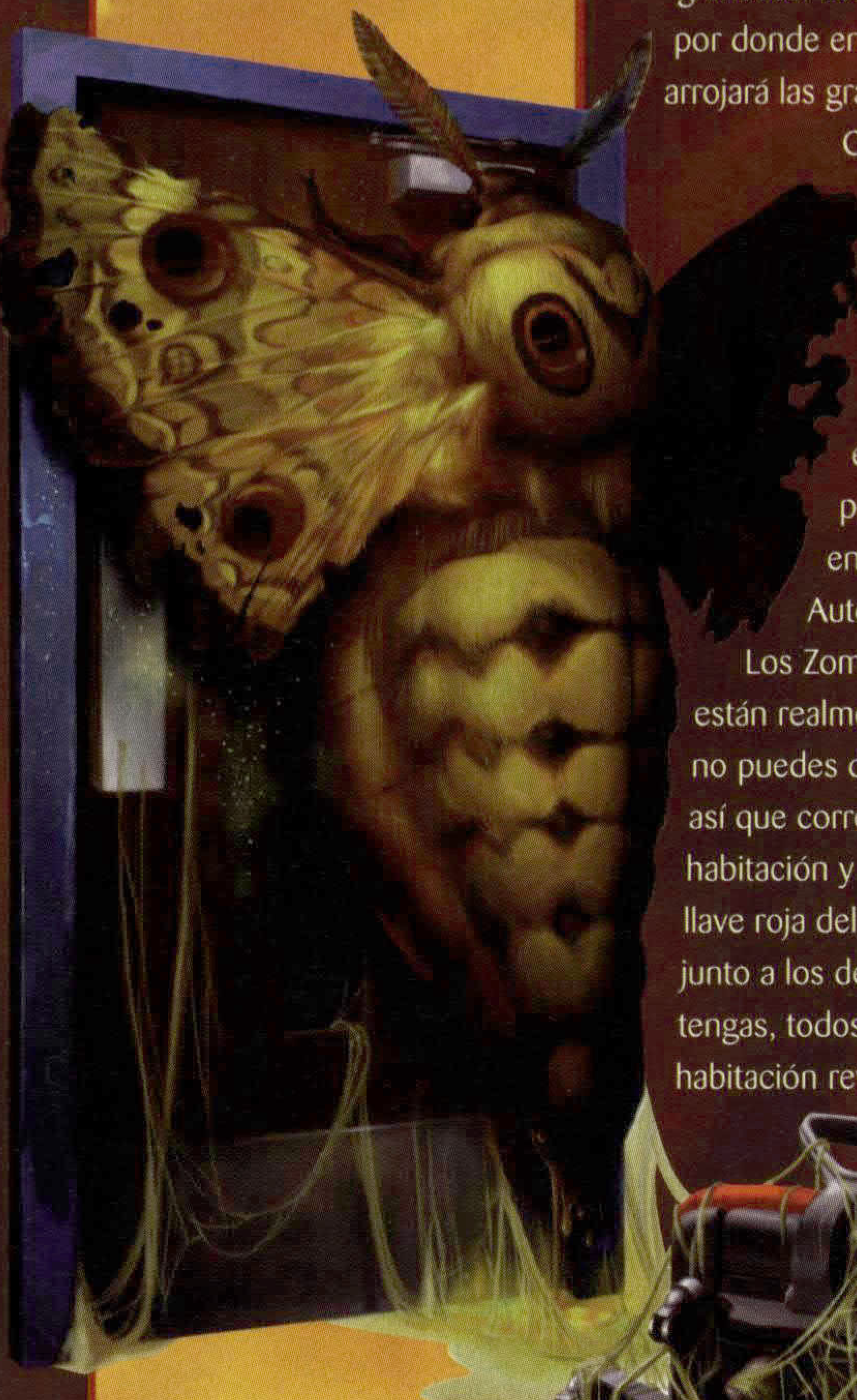
Velocidad: 1/10 para el gran bicho, 4/10 para los bichos pequeños.
Fortaleza: 7/10
Debilidad: las llamas
Daños: 3/10
Valoración general: 5/10

No es más grande que una gran cosa. Corre para pisotear a las pequeñas

POLILLA GIGANTE

Velocidad: 4/10
Fortaleza: 7/10
Debilidad: Las llamas
Daños: 6/10
Valoración general: 6/10

Un bicho asqueroso. Cuando ataca, abraza cuerpo y empieza a masticar tu cara. Muy dulce. Utiliza las llamas y no debería causarte ningún problema.



Esta es Sherry, la hija de William y Annette Birkin. En el escenraio de Claire tiene un gran protagonismo

de Tréboles. Sal de la habitación y entra en la habitación del otro lado de esta zona para recoger algunas granadas. Luego regresa al hueco por donde entraste y Sherry arrojará las granadas y la Llave a Claire. Recógelas, sube por la escalera y sal al sótano. Acaba con el licker que ete está esperando y entra por la primera puerta que te encuentres, la Sala de Autopsias.

Los Zombis del suelo no están realmente 'muertos', pero no puedes dispararlos todavía, así que corre hacia el fondo de la habitación y recoge la tarjeta-llave roja del escritorio que hay junto a los depósitos. Cuando la tengas, todos los Zombis de la habitación revivirán. Ahora puedes acribillarles a balazos, o correr paraa dejarles atrás. De cualquier modo, sal de esta habitación y corre hacia la izquierda. Utiliza la tarjeta-llave roja en la cerradura para entrar en la Sala de Armas.

Primero recoge las flechas para la ballesta y las municiones. Si vas a los armarios del final y examinas uno de ellos, encontrarás una mochila y una ametralladora. La Mochila te deja coger diez objetos, en vez de ocho. Si los coges ahora, no estarán cuando realices el segundo escenario con Leon, que es mucho más duro. ¡Tú eliges!. Coge lo que quieras y sal de la habitación.

Regresa al primer piso por las escaleras. Cuando subas, gira a la derecha y dirígete hacia la puerta. Coge la cinta de máquina de escribir que hay en el mesa. Ahora ve hacia la otra zona de la habitación y recoge el diario del vigilante y los cartuchos de ácido. Sal de la habitación y avanza por el Pasillo de las ventanas rotas. Gira a la derecha y sal por la puerta doble de color azul. Asegúrate de que llevas el encendedor y ve a la última puerta verde que esta señalada en tu mapa.

Tiira la Llave y entra en la habitación. Mata al Licker y ve al final de la habitación, donde están los tres bustos. Usa el encendedor en la chimenea. Ahora gira la llave del el busto de en medio, después el de la derecha y luego el de la izquierda. Ve al cuadro de la otra pared y coge la Rueda Dentada y la Película. (Mira en el escenario de Leon para conocer más detalles sobre la Rueda Dentada). Puedes revelar las películas en la habitación oscura del primer piso si quieres, pero no es importante para el desarrollo del juego.

Vuelve a la Biblioteca, asegurándote de que tienes la Manivela y la Rueda Dentada. Cuidado con el Licker que te espera al subir la escalera de emergencia. Cuando estés en la Biblioteca, sube las escaleras y sal por la puerta que hay a tu derecha. Gira de nuevo a la derecha, mata al Licker y entra en la única habitación que hay allí. Utiliza la Manivela en el agujero que hay a tu derecha. Ahora sube por los escalones y usa la Rueda Dentada en el agujero de la pared. Pulsa el botón y recoge la otra mitad de la Piedra azul Jaguar. Vuelve a la Sala de Guardar, para unir los dos trozos de la Piedra Jaguar.

Regresa a la oficina del Jefe Irons y coloca la Piedra Jaguar en el hueco que queda. Métete en el

pasadizo secreto, recoge el correo del Jefe, y baja por el ascensor. Observa el lamentable estado del jefe y continua hasta ell final del pasillo. Después del trágico final de Irons, coge los cartuchos de ácido y baja por las escaleras hacia las alcantarillas.

PARTE III
LAS ALCANTARILLAS

Esta sección es bastante fácil, siempre que lleves la Manivela Válvula y algunos combinados de hierbas Verdes y Azules. Lo que estas buscando aquí son los medallones del Aguila y Lobo. Los necesitarás para parar el agua que te impide salir de este nivel. Aquí debes vigilar a las Arañas Gigantes y a algunos Zombis. Por supuesto, no olvides llevar el Encendedor para conseguir la Llave de la Caja de armas.

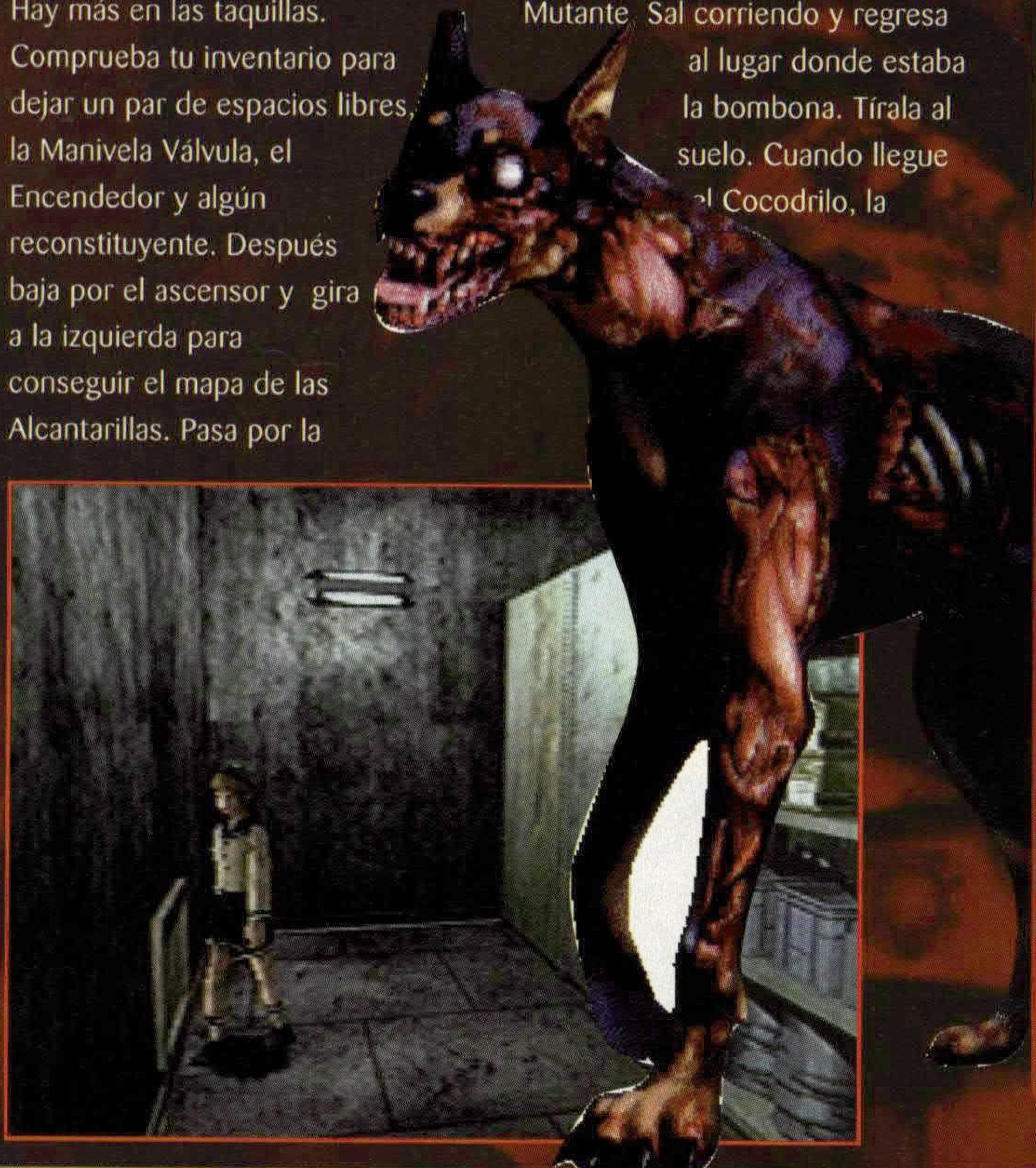
Medallón de Aguila

Medallón de Lobo

Antes de nada, tendrás que encararte con la gran cosa, a la que podrás vencer con cinco o seis disparos de tu lanzagranadas. Regresa después a por Sherry y vuelve a este mismo lugar. Pulsa el botón rojo que hay al final de este puente, sube por las escaleras y avanza por el pasillo. Entra en el agua y tras el pequeño tropiezo de Sherry, tomarás el control sobre ella.

Corre y dobla la esquina, esquivando al asqueroso Zombi, baja por el pequeño conducto de ventilación y recoge el Medallón de Lobo... ¡Oh dios mío, Sherry tiene problemas!. No importa, tomas de nuevo el control de Claire. Sal corriendo, sube por el reepecho que hay cerca y entra por la puerta del final. Esta es otra Sala de Guardar.

Coge el fax del Jefe de Alcantarillado y recoge la munición que hay en la bolsa. Hay más en las taquillas. Comprueba tu inventario para dejar un par de espacios libres, la Manivela Válvula, el Encendedor y algún reconstituyente. Después baja por el ascensor y gira a la izquierda para conseguir el mapa de las Alcantarillas. Pasa por la



puerta, baja por el saliente y gira a la izquierda. Junto al próximo saliente a tu izquierda hay unos Cartuchos Incendiarios, cógelos. Sigue avanzando y llega hasta el cruce en forma de T, gira a la izquierda y sal por la puerta. Ignora a todas las arañas que cuelgan del techo y continúa por el pasillo; después debes subir por el saliente de la izquierda y salir por puerta. Recoge la Hierba Azul si la necesitas. Después de que hayas visto esta escena tan entretenida, usa la Manivela Válvula para bajar la pasarela. Crúzala y luego vuelve a usarla en el otro lado para colocarla en la posición inicial. Recoge las Hierbas Verdes, los Cartuchos Incendiarios y salva la partida.

Sal por la puerta y avanza por el túnel. Fíjate en la bombona de gas que hay en el lado izquierdo de la pared. Cuando llegues al final, prepárate para un buen susto con el terrible Cocodrilo Mutante. Sal corriendo y regresa al lugar donde estaba la bombona. Tírala al suelo. Cuando llegue al Cocodrilo, la

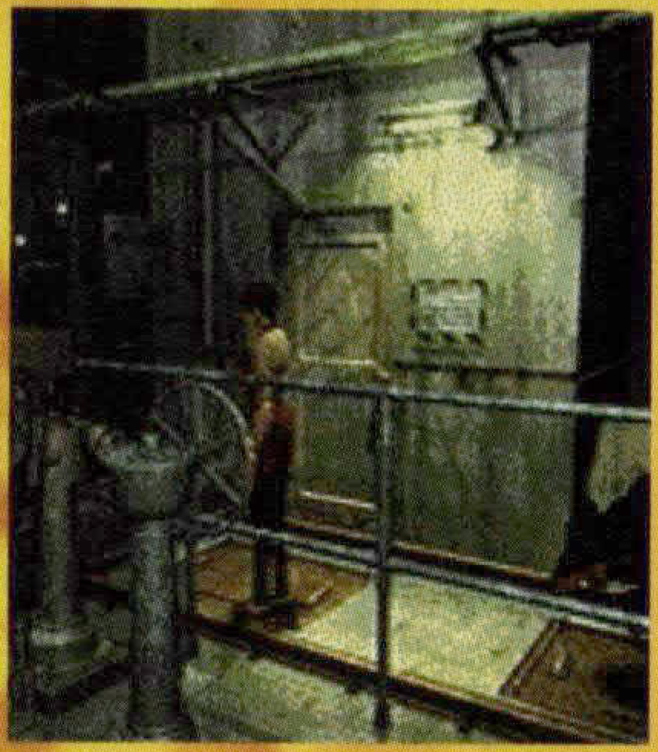
T-ZOMBI

Velocidad: 6/10
Fortaleza: 7/10
Debilidad : Ninguna
Daños: 7/10
Valoración general: 7/10

Este monstruo es realmente pesado. Sólamente lo encontrarás en el segundo escenario, y te seguirá durante todo el juego. Sin previo aviso, aparecerá al doblar una esquina, y no podrás pasar de largo sin que te hiera. Puedes dejarle incapacitado disparándole unas cuantas veces, cuando tengas municiones de sobra, pero lo mejor es que corras y aguantes el golpe que te de.

PERROS

Velocidad: 3-7/10
(7 cuando van detrás de ti)
Fortaleza: 3/10
Debilidad : El ácido
Daños: 3/10
Valoración general: 4/10

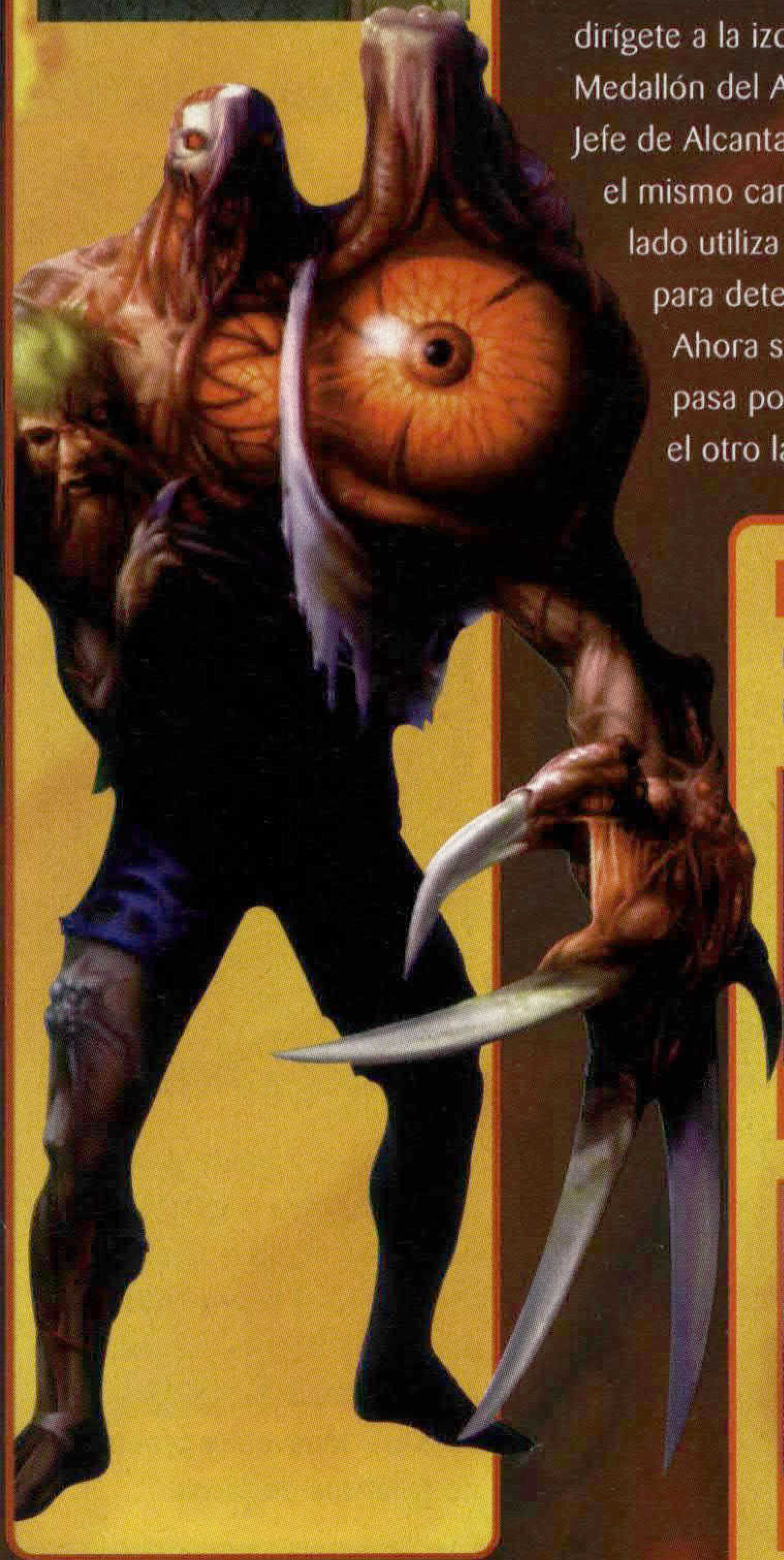


Como en la primera parte, los perros pueden causarte algún problema. Un perro solo no es nada, pero si te encuentras con un par o tres, dispuestos a morderte, será difícil escapar de ellos. Muévete y procura no fallar tus disparos.

BIRKIN 1

Velocidad: 5/10
Fortaleza: 8/10
Debilidad: el Acido
Daños: 6/10
Valoración general: 8/10

La primera mutación de William Birkin es similar al Tyrant de la primera parte. Se limita a andar detrás de ti, y soltar la mano de vez en cuando. Asusta, pero no es difícil de eliminar.



¡OOHH ! ¡Qué desorden !. Esto es lo que sucede cuando mezclas explosivos plásticos, un detonador y una pared a punto de derrumbarse. ¡Cosas del juego!

cogera con la boca. Dispárale y observa el resultado. Cuando su cabeza haya explotado, continúa hasta el final del pasillo, pulsa el botón rojo y sal por la puerta. Allí está Sherry y el Medallón del Lobo.

A lo largo de esta zona no tendrás que parar, aunque si vas demasiado rápido, Sherry dejará de correr. Primero sube por las escaleras, cruza por el puente, dirígete a la izquierda y recoge el Medallón del Aguila y el Diario del Jefe de Alcantarillado. Vuelve por el mismo camino y en el otro lado utiliza la Manivela Válvula para detener el ventilador. Ahora sube por la escalera, pasa por el túnel y baja por el otro lado. Gira a la izquierda, corre hasta el final, y gira de nuevo a la izquierda para salir por la puerta. Utiliza los dos medallones en la máquina que hay a la derecha. Pasa por la puerta que acabas de descubrir. Esto te llevará a la siguiente parte del juego ...

PARTE IV
DE CAMINO HACIA EL LABORATORIO

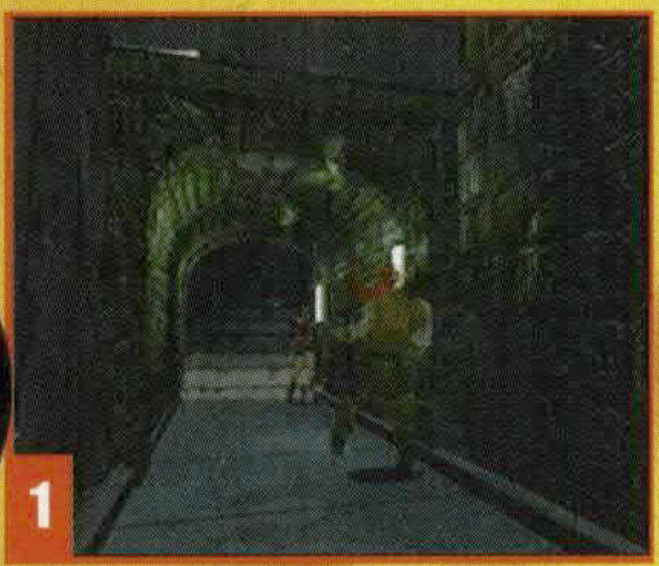
Esto no es una fase tal cual, pero también es muy importante. Lo único que tienes que encontrar aquí es la Llave de la Caja de armas, que será de mucha utilidad más tarde. Sólamente encontrarás un enemigo importante en esta parte -Birkin 1- pero incluso él es bastante fácil de derrotar si te lo

tomas con calma.

Ve a la derecha del transporte y arráncalo. Sube. Cuando salgas fuera, gira a la izquierda y usa el encendedor en el lanzabengálas. Recoge la Llave de la Caja de armas y sal de esa zona. Sigue recto y luego gira a la izquierda en el cruce en forma de T. Párate para matar a todos los Zombis que hay aquí. Una vez que estén todos muertos, registra los cuerpos quue hay al final y coge el atomizador de energía. Vuelve sobre tus pasos, pasando por el cruce en forma de T, y sal por la puerta de metal. Continúa hacia el próximo cruce en forma de T y ahora gira a la derecha, para conseguir las dos Hierbas Verdes, y después vuelve por el mismo camino y sube las escaleras del final. En esta Habitación de Seguridad hay un Spray curativo y una cinta de máquina de escribir, junto con un Cartucho Incendiario y algunas Granadas. Cógelo todo, deja el Encendedor y graba la partida si lo crees necesario. Dirígete a la

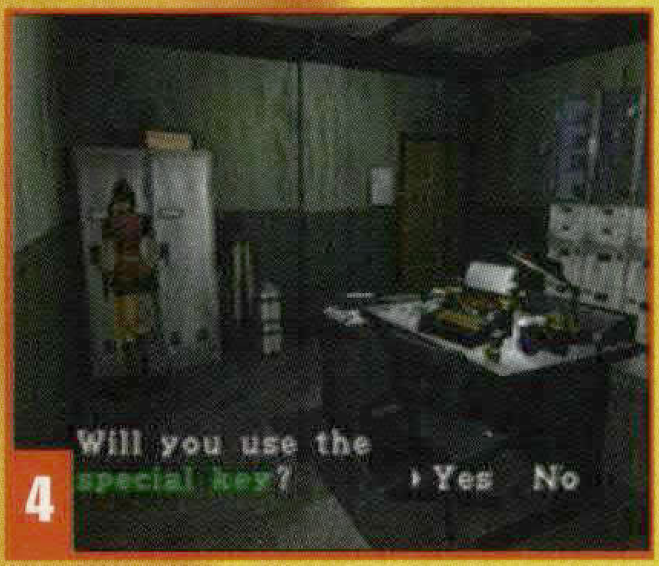
LA LLAVE ESPECIAL

Para conseguirla, tienes que llegar a la Estación de Policía sin recoger ni un objeto, bajar al túnel subterráneo, matar a Brad Vickers y coger la Llave Especial. Esto te permitirá abrir el armario cerrado de la Sala Oscura del primer piso. ¡Ahora puedes cambiar tus ropas!.


1

2

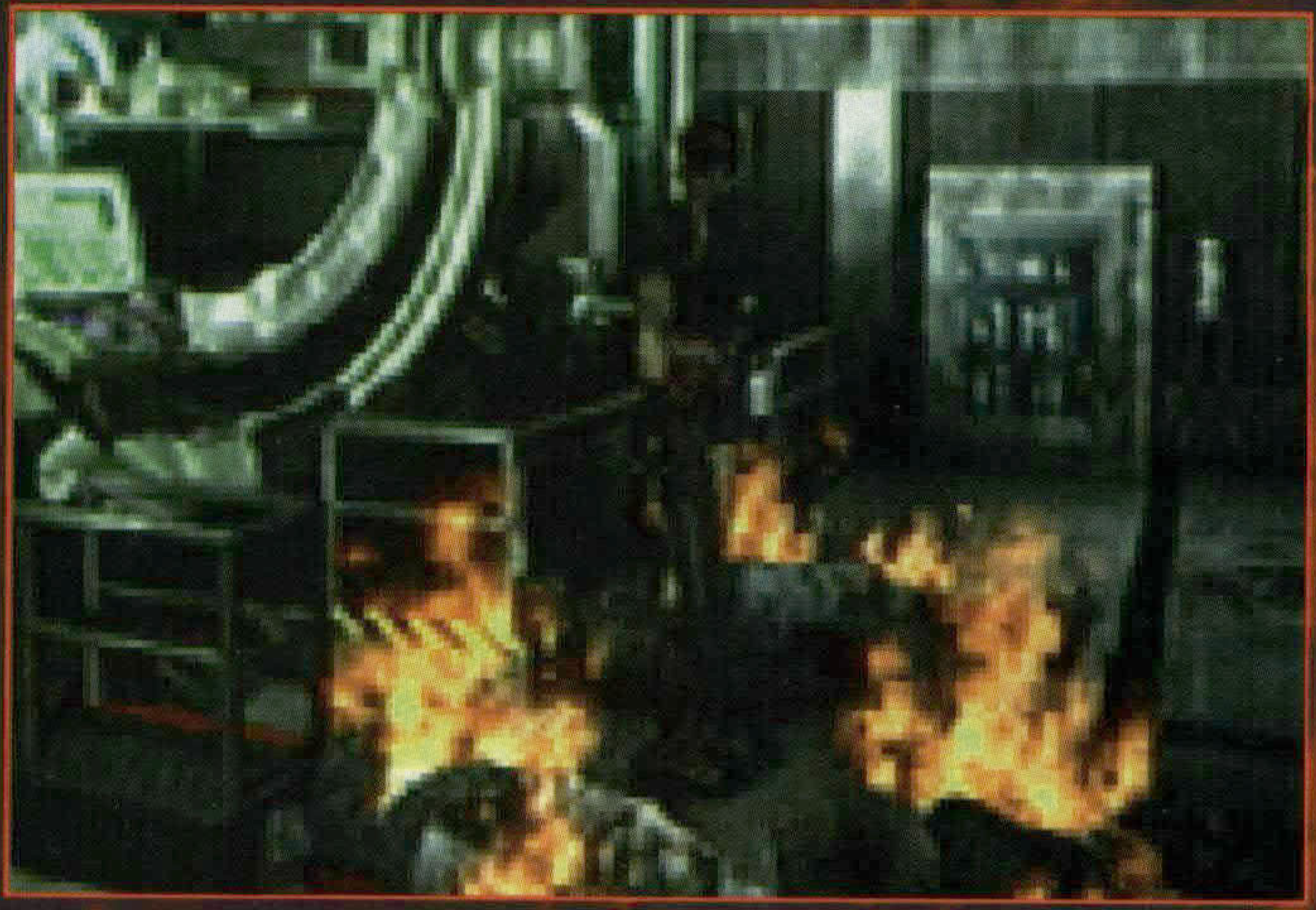
3



4

5

6

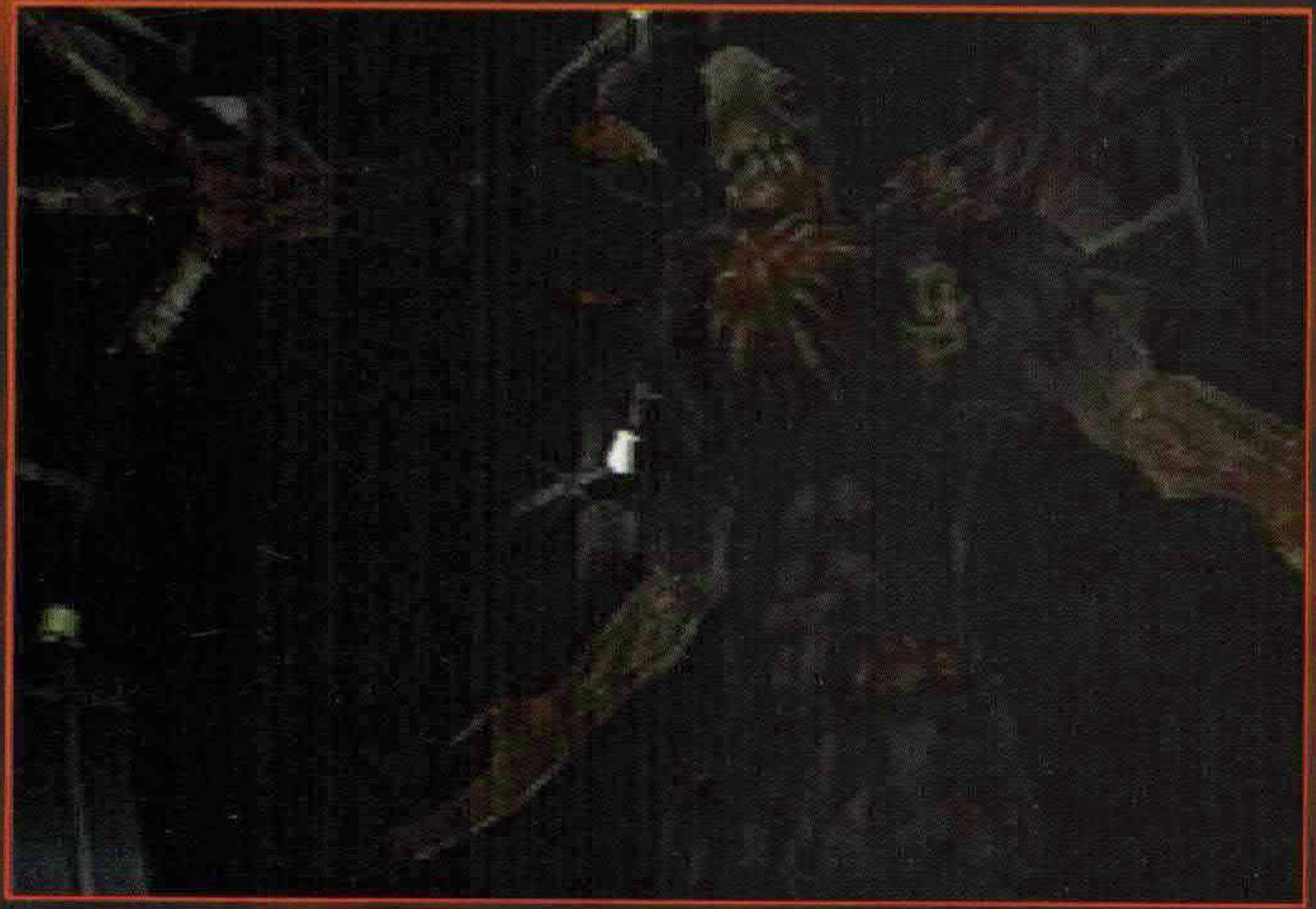


puerta y gira a la derecha. Coge el mapa de la Fábrica y dirígete hacia el vehículo amarillo. Entra en él y coge la Llave de la cabina de control y úsala sobre el panel que hay fuera. ¡Enciende el interruptor que nos vamos!.

A mitad de camino tendrás que combatir con Birkin 1. Si mantienes las distancias será fácil de tumbar. Utiliza Cartuchos Acidos contra él y tras cinco o seis disparos conseguirás matarlo. Vuelve dentro y disfruta de la escena.

PARTE V
LOS LABORATORIOS

Nos encaminamos hacia el final. Tú objetivo es encontrar el antídoto del Virus G para salvar a Sherry. Para conseguirlo tienes que conseguir otros mini objetivos; el primero de ellos es activar la energía. El otro, tener cuidado con un par de nuevos monstruos con garras y con las Plantas que escupen ácido.
Tras llevar a Sherry a la Sala de Guardar, coge los cartuchos de ácido, la Hierba Verde y la cinta para guardar; cuando lo tengas explora las taquillas por si hubiera algún cartucho incendiario.
Asegúrate de que llevas contigo la Llave de la Caja armas., algo de vida y la ballesta, así como un par de espacios libres en tu inventario. Deja la habitación y continua por la izquierda atravesando la puerta que te encuentres. Esto te llevara a la estación central. Baja por el túnel azul y sal por la puerta. Continua hasta que llegues a la puerta Helada. Coge el Spray y la caja de Fusibles, y utilízala en la máquina que está a tu derecha. Ahora coge el Fusible Principal y vuelve a la estación central donde lo utilizarás para hacer que la energía vuelva a funcionar en el Laboratorio. Si quieres puedes regresar al pasillo azul y abrir el portón para utilizar el ordenador. Es necesario dos huellas registradas para abrir la puerta. La primera es la tuya y la segunda será la de Leon, quer lla deberás registrar en el segundo escenario, de manera que cuando te pregunten si quieres 'seguir con el segundo registro' di que no. Regresa a la Estación principal y continua por el pasillo rojo. Deberás pulsar el interruptor para abrir el portón y matar a las dos plantas, después ve hacia la derecha y entra por la puerta del final. En esta habitación puede coger las flechas para la ballesta y el manual de seguridad del ordenador y la clave del Usuario Registrado del asiento. Camina hacia la esquina, donde están las plantas y fíjate en el aceite que hay en el suelo... Tienes tres alternativas para incendiar este aceite y así acabar con las Plantas: usar el encendedor, que si lo tienes es lo más lógico, usar el lanzallamas o usar las Granadas



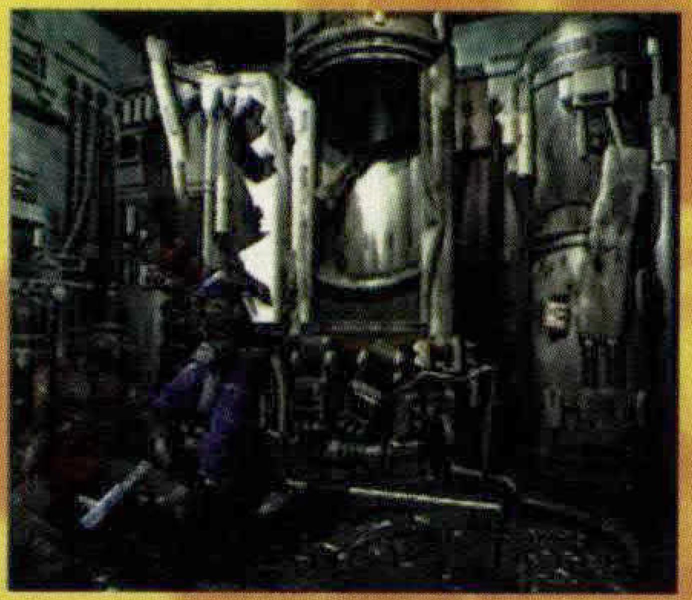
BIRKIN 2

Velocidad: 9/10
Fortaleza: 8/10
Debilidad: ninguna
Daños: 9/10
Valoración general: 9/10

Asusta. Esta bestia se transforma después unos pocos impactos. Entonces empieza a saltar por encima de las cosas (incluido tú). Es sin duda la criatura más peligrosa del primer escenario.

LA HABITACIÓN SECRETA DE INVESTIGACIÓN

Si miras en el mapa del Laboratorio verás una habitación grande en la que no puedes entrar. Esto se debe a que para abrir la puerta son necesarias dos huellas dactilares. Para abrirla, necesitas usar el ordenador de la habitación de la Polilla, e introducir la clave GUEST. Ahora puedes usar las huellas dactilares para verificarlas sobre la cerradura. Cuando te pregunte por la segunda huella, di no. Luego termina el juego con normalidad.
Carga el segundo escenario, y haz lo mismo de nuevo. Encontrarás al ordenador esperando a la segunda huella. Utiliza la máquina, y la puerta se abrirá. En esta habitación hay tres Lickerts con garras, así que elimínalos, y después consigue la preciada ametralladora.



RESIDENT EVIL 2 CÓDIGOS DATEL

CÓDIGOS PARA CLAIR

Vida Infinita
800c7c4200c8

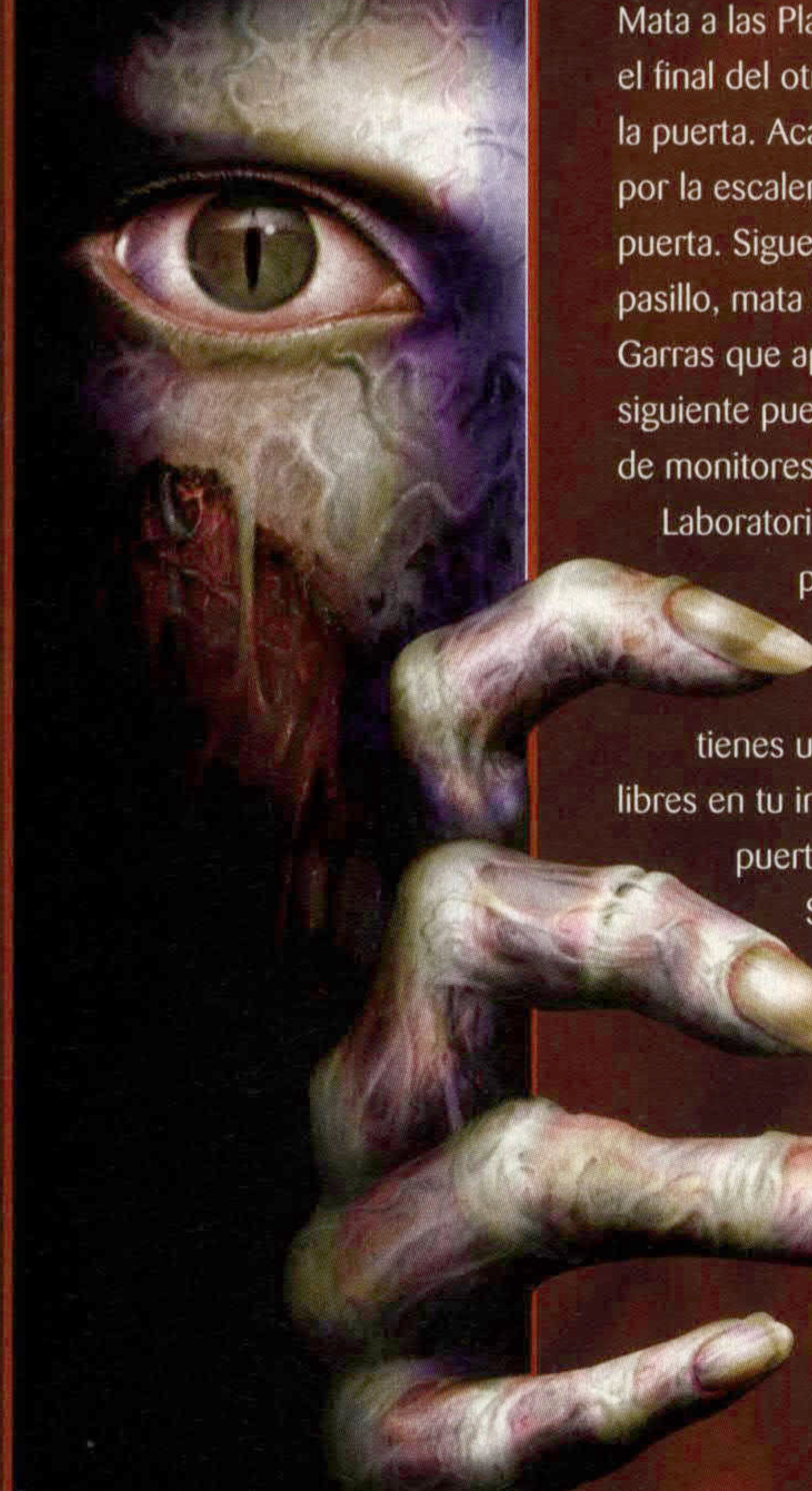
L1+L2 Recuperador de Salud
800c7c42 00c8

Sustituir la pistola por el Lanzagranadas
800cc930 ff09

Sustituir la pistola por el Lanzagranadas (Fuego)
800cc930 ff0a

Sustituir la pistola por el Lanzagranadas (Acido)
800cc930 ff0b

Sustituir la pistola por la Ballesta
800cc930 ff0c



Esta es la estación central. Tienes que conseguir el Fusible Pincipal y usarlo en esta estación para restaurar la energía, y poder abrir las puertas que quedan.

incendiarias. Una vez hayan muerto las plantas, ve directo al hueco. Mata los dos Lickers con garras, consigue una Cinta de Guardar, y luego coge los cartuchos de granadas del armario que esta en la parte trasera de la habitación. Abre la puerta y sal al pasillo principal. Mata a las Plantas, luego baja hasta el final del otro corredor y atraviesa la puerta. Acaba con la Planta, baja por la escalera y cruza la otra puerta. Sigue avanzaando por el pasillo, mata a los tres Lickers con Garras que aparecen y atraviesa la siguiente puerta. Corre por la sala de monitores y coge el mapa del Laboratorio del ordenador; aquí puedes salvar la partida. Asegúrate en ahora de que tienes un par de espacios libres en tu inventario y sal por la puerta de al lado.

Sigue por el túnel, gira a la izquierda y coge la hierba Roja antes de cruzar la puerta. Utiliza la Llave de la Caja de Armas en el armario con la luz para conseguir así los dos lotes de cartuchos de granadas. Coge también el spray. Sal por la puerta y mata a los Zombis. Acaba también con estos Zombis y ve al fondo de la habitación para coger la Tarjeta-Llave del Laboratorio. Recuerda que es aquí donde está la Máquina de síntesis de vacunas. Ve ahora hacia el asqueroso pasillo de las larvas hasta llegar a la puerta de la derecha. Te tendrás que enfrentar con la Polilla. Utiliza los cartuchos de Acido para matarla y luego quita todas las larvas que hay sobre el teclado del ordenador sin preocuparte de dañar la máquina. Luego utiliza el ordenador e inserta la clave 'GUEST'. Sal y regresa a la estación central.

En tu camino de vuelta te encontrarás con Annette y ella te dará la Síntesis de la vacuna.

Cuando llegues a la habitación del monitor, verás a Leon por las cámaras de seguridad. Continúa hacia la estación central, baja por el corredor azul y sal por la puerta. Usa y deja la Tarjeta-Llave del Laboratorio en la puerta que hay justo en frente de ti. Entra y coge los cartuchos de granadas y la Medicina Base. Mata a los Zombis que haya, después de encender la luz. Permanece de pie en frente de la pantalla verde y usa la Medicina Base. Ve hacia la esquina, coge el disco MO y pulsa el botón para que funcione la Vacuna. Cuando haya terminado, regresa a la pantalla verde y coge la nueva base de la vacuna. Luego debes regresar a la sala donde viste la maquina de la Síntesis de la vacuna. Cuando estés allí, pon la base de la vacuna en la máquina y obtendrás la vacuna. Regresa al portón a cuyo lado hay un ordenador y coloca el disco MO.

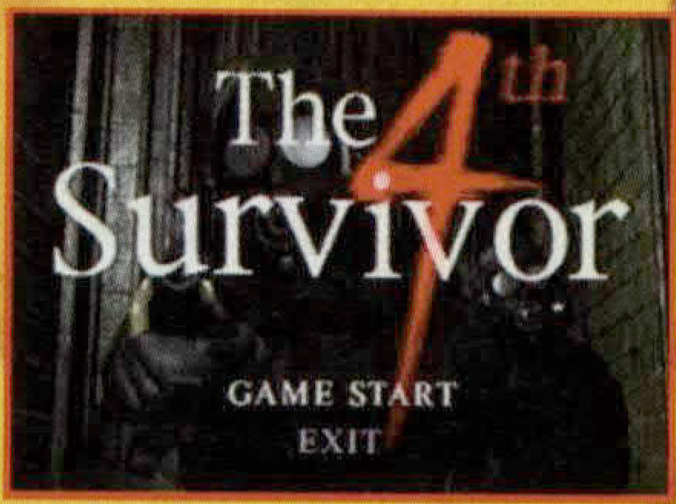
Antes de entrar aquí, asegúrate de que estas lleno de vida y llevas armas potentes. Entra por la puerta del final. Atraviesa la habitación y pulsa el interruptor de la derecha del ascensor. Te tienes que enfrentar con Birkin 2. No dejes de moverte y cuando esté en el suelo, dispara con lo más fuerte que tengas. No pares hasta fulminarlo. Después entra al ascensor. ¡Enhorabuena! Has terminado el primer escenario de Claire.

EN LA TERCERA PARTE...

DESPUÉS DE ACABAR LOS DOS ESCENARIOS ANTERIORES YA TENDRÁS MUCHO CAMINO RECORRIDO. ESTE TERCERO TE PRESENTARÁ UN NUEVO ENEMIGO- ¡EL T-90! ¡ESTE ENORME ZOMBI CON SU GABARDINA VERDE TE HARÁ SALTAR DE TU SOFÁ EN MÁS DE UNA OCASIÓN !.

NO SON SÓLO LEON Y CLAIRE

HUNK



Además de Ada y a Sherry, hay otro par de personajes que puede controlar.
Se llaman Hunk y Tofu y protagonizan una especie de sub-juegos. Hunk es un soldado asesino y Tofu es gran palo rosa de ... bueno, es Tofu.
Para controlar a Hunk, tienes que terminar el primer y el segundo escenario con un ranking A. Después salva la partida y Hunk es tuyo.
Para coger a Tofu, tienes que jugar cada escenario tres veces (asi que es A, B, A, B, A, B). coger a Hunk y cambiar tus ropas al menos una vez. Vamos, que debes encontrar todos los secretos del juego. Una vez que lo hayas hecho, el palo blanco estará bajo tu control. Su color se irá tornando rojo a medida que pierda energía.
El escenario para los dos personajes es el mismo. Tienen que llevar el Virus-G a la gente de Umbrella, que están esperando en el tejado donde estaba el helicóptero. Se empieza en las alcantarillas y hay que hacer todo el recorrido enfrentándose a innumerables enemigos con una munición limitada. Es realmente difícil, y el pobre de Tofu sólo tiene una navaja, ¡lo que hace su aventura casi imposible de completar!.

TOFU

Sustituir la pistola por el Colt SAA
800cc930 ff0d

Sustituir la pistola por el Atomizador
800cc930 ff0e

Sustituir la pistola por la ametralladora.
800cc930 ff0f

Sustituir la pistola por el Lanzacohetes
800cc930 ff11

Sustituir la pistola por el arma gatling
800cc930ff12

Empezar con cinta de máquina de escribir en el baúl
800cca58 ff1e

Empezar con una llave pequeña en el baúl
800cca54 031f

Empezar con la Gema Roja
800cca50 0133

Empezar con el cable
800cca4c 0156

Empezar con la caja de fusibles en el baúl
800cca48 014d

Empezar con el Enchufe Alfil
800cca44 013b

Empezar con el Enchufe Torre
800cca40 013c

Empezar con el Enchufe Caballo en el baúl
800cca3c 013d

Empezar con el Enchufe Rey
800cca38 013e

Empezar con el Medallón del unicornio en el baúl
800cca34 0147

Empezar con el Medallon del Aguila en el baúl
800cca30 0148

Empezar con el Medallón del Lobo en el baúl
800cca2c 0149

Empezar con el Virus-G
800cca28 0152

Empezar con la Llave Especial en el baúl
800cca24 0153

Empezar con la Llave de la Cabina en el baúl
800cca20 0158

Empezar con la Llave del recinto en el baúll
800cca1c 0159

Empezar con la Ganzúa
800cca18 0130

Empezar con la Tarjeta-Llave del Laboratorio en el baúl
800cca14 0161

Empezar con la Llave maestra en el baúl
800cca10 0162

Empezar con la Llave de la Plataforma en el baúl
800cca0c 0163

Empezar con el Lanzagranadas en el baúl
800cc95c ff09

Empezar con el Lanzagranadas (de fuego)
800cc960 ff0a

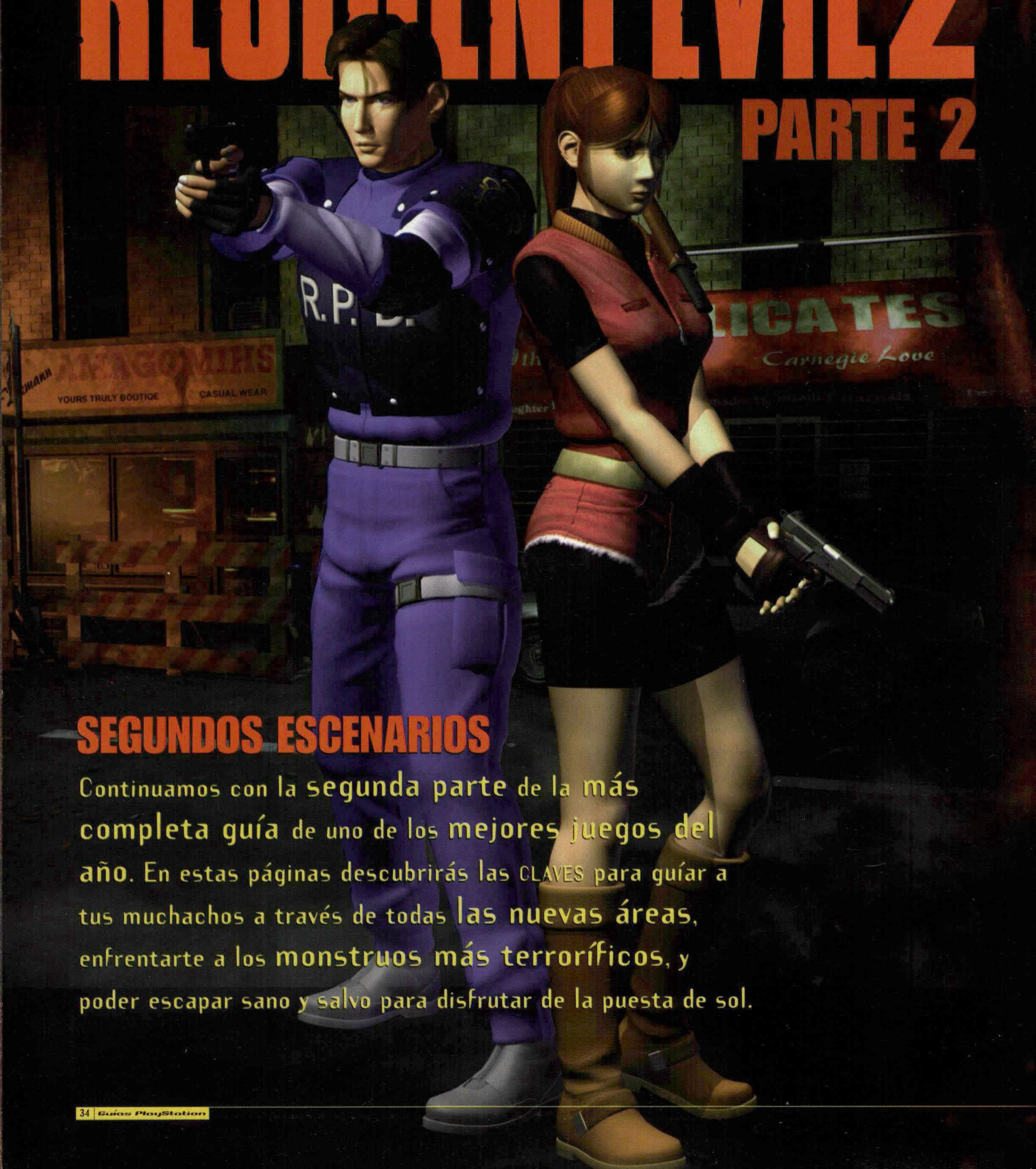
Empezar con el Lanzagranadas (de acido)
800cc964 ff0b

Empezar con la ballesta
800cc968 ff0c

Empezar con el Colt SAA en el cajón
800cc96c ff0d

RESIDENT EVIL 2

PARTE 2



SEGUNDOS ESCENARIOS

Continuamos con la **segunda parte** de la **más completa guía** de uno de los **mejores juegos del año**. En estas páginas descubrirás las CLAVES para guíar a tus muchachos a través de todas **las nuevas áreas**, enfrentarte a los **monstruos más terroríficos**, y poder escapar sano y salvo para disfrutar de la puesta de sol.

LEON

Nada más empezar, ignora a todos los Zombis, sigue recto y entra por la puerta más lejana de la derecha. Entra en la habitación para coger la Llave de la Cabina. Ahora ve hacia el otro lado de esa zona y usa la llave para entrar. Has entrado por la puerta que no pudiste abrir en la primera parte.

Gira a la izquierda, y coge la Cinta de la Maquina de Escribir y los Casquillos de Pistola ¡ahora no está aquí la Manivela Válvula! Sal por la puerta de la derecha, esquiva a los Zombis y sube los escalones. Esta escena te explica cómo se estrelló el helicóptero. Entra por la puerta al Pasillo de los Cuervos. Acaba con todos ellos. Coge las balas del cadáver, avanza, abriendo antes la puerta gris del atajo, y sal por la puerta al final del pasillo. Mata a los Lickers y entra en la Sala de Guardar. Coge la Cinta de la Maquina de Escribir, las balas y la Llave Pequeña. Deja el Cuchillo en el baúl y sal por la otra puerta.

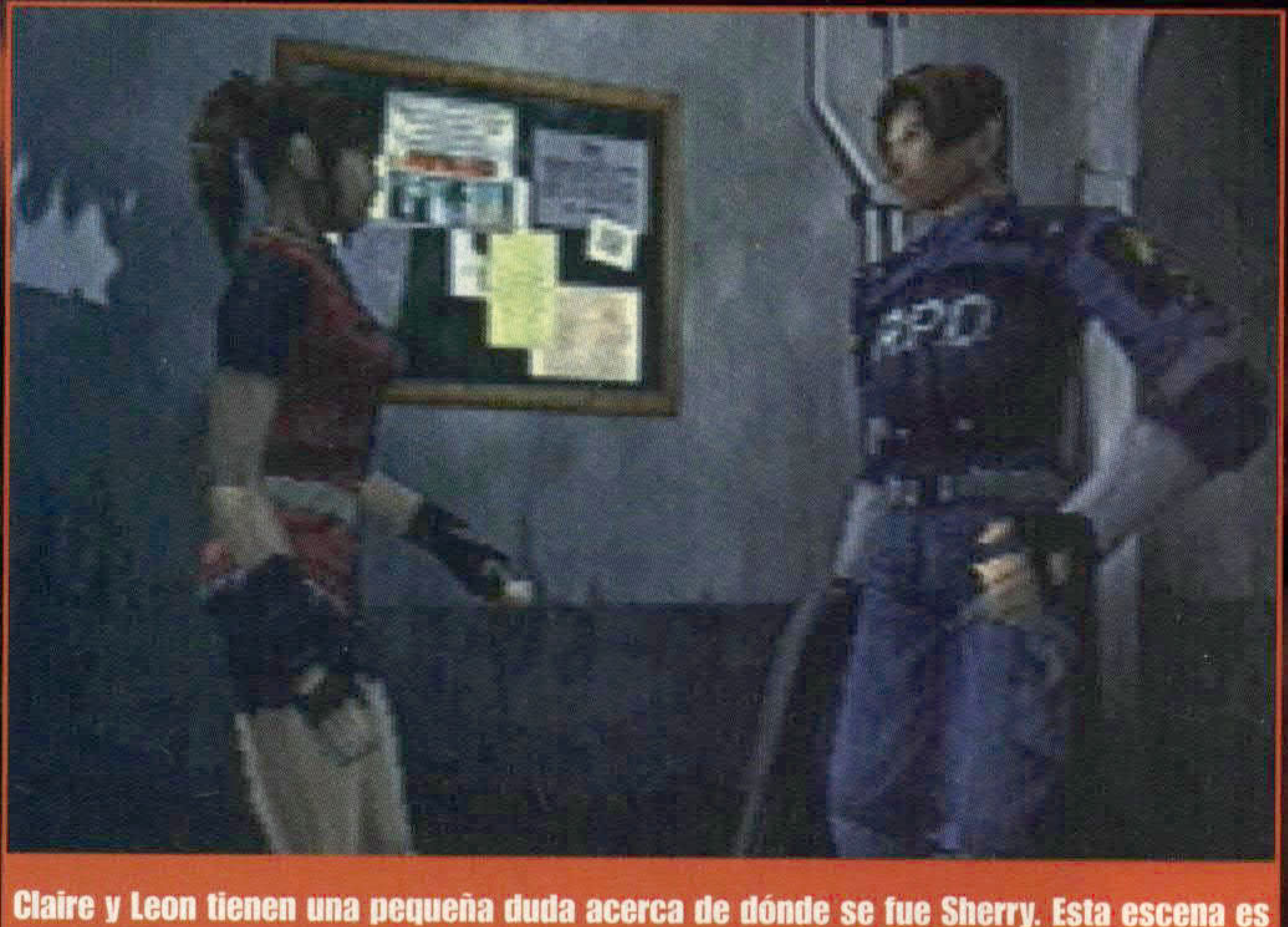
Estás en el balcón. Continúa por ahí y baja la escalerilla de emergencia. Sigue por el balcón y acaba con todos los Zombis que encuentres, pasando por delante de la puerta de la biblioteca, que está cerrada electrónicamente, para recoger la Medalla Unicornio. Baja por la escalerilla de emergencia, y usa la Medalla en el frontal de la fuente, recogiendo por el camino la Escopeta y la Cinta de la Maquina de Escribir del escritorio central. Ahora coge la Llave de Picas y vuelve a subir por la escalerilla de emergencia.

Gira a la derecha, pasa a la Sala de Guardar y sal por el otro lado. Ve a la derecha, pasa por la puerta, baja por el atajo, cogiendo las Hierbas, y entra en la Oficina. Coge la Manivela Válvula, entra en el despacho pequeño y abre la caja fuerte (recuerda, 2-2-3-6). Coge los Cartuchos de Escopeta y el Mapa, después las balas que hay sobre la mesa y dos Hierbas Verdes que hay detrás de ella. Ahora sal, gira a la izquierda, coge la Cinta de la Maquina de Escribir y sube por el atajo hasta el Pasillo de los Cuervos. Ahora debes volver al helicóptero en llamas y usar la Manivela Válvula. Cuando vuelvas a entrar, ¡El T-90 caerá sobre ti!

La puerta se ha quedado bloqueada. Cuando avaances por el pasillo llegará tu amigo! Puedes matarlo pero mi consejo es que te alejes de él esquivándole. Ve al final del pasillo y vuelve a donde estaban las llamas. Entra por la puerta de la derecha y recoge la Llave Tarjeta Azul. Mata al Licker que baja del techo y vuelve al Vestíbulo Principal por el atajo a través de las puertas azules dobles, matando por el camino al enorme grupo de Zombis.

¡Vayamos arriba! ¡Subamos y luchemos! ¡Es la guerra!

Pasa hasta el Ordenador Central y úsalo para abrir las puertas. Ahora dirígete por la puerta de la izquierda, teniendo mucho cuidado, puesto que los Zombis habitan ahora esta Sala de Guardar. Mata a todos los Zombis y usa la Llave Pequeña en el escritorio para coger los cartuchos de Escopeta. Sigue ahora por la puerta opuesta, avanza por el Pasillo del Licker y entra por la puerta que es azul en tu Mapa. Súbete en los escalones y coge el Spray Curativo. En el corredor siguiente, ten cuidado con los Zombis que llegarán a través de la ventana, mátalos y entra por las puertas dobles. Usa el Encendedor en la chimenea para recoger la primera de las dos Joyas Rojas. Continúa y entra a la Sala de Guardar que está bajo el hueco de las escaleras para guardar tu partida. Recoge las Balas que hay cerca del baúl. Abandona la Sala de Guardar y sube por las escaleras, siguiendo el pasillo hasta que llegues al puzzle de la Joya Roja. Resuelve el acertijo, coge la Joya y sal por la otra puerta. Mata a los Zombis que te encuentres y entra en la



Claire y Leon tienen una pequeña duda acerca de dónde se fue Sherry. Esta escena es una copia completa de una del primer escenario de Claire

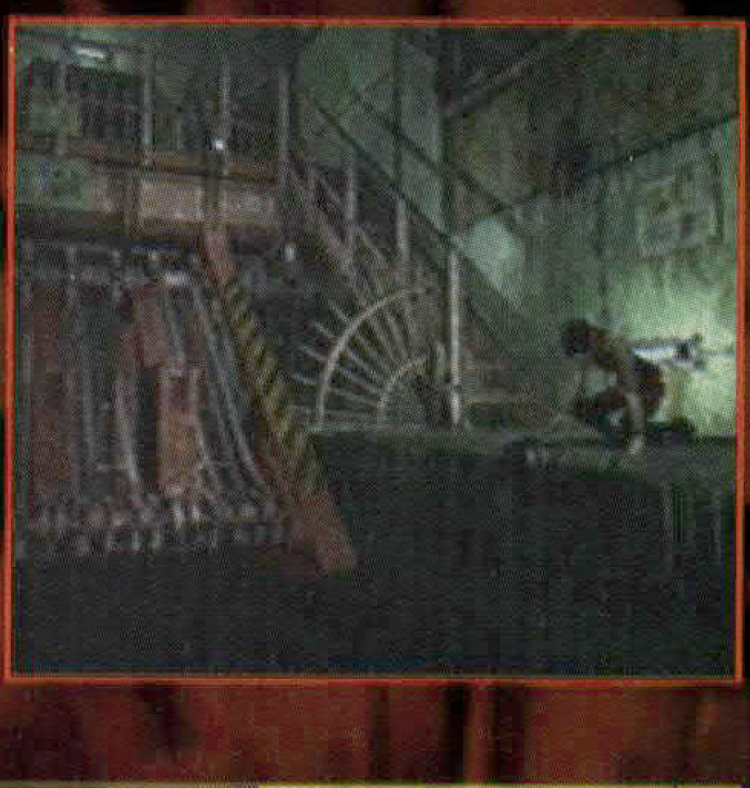
LEYENDA

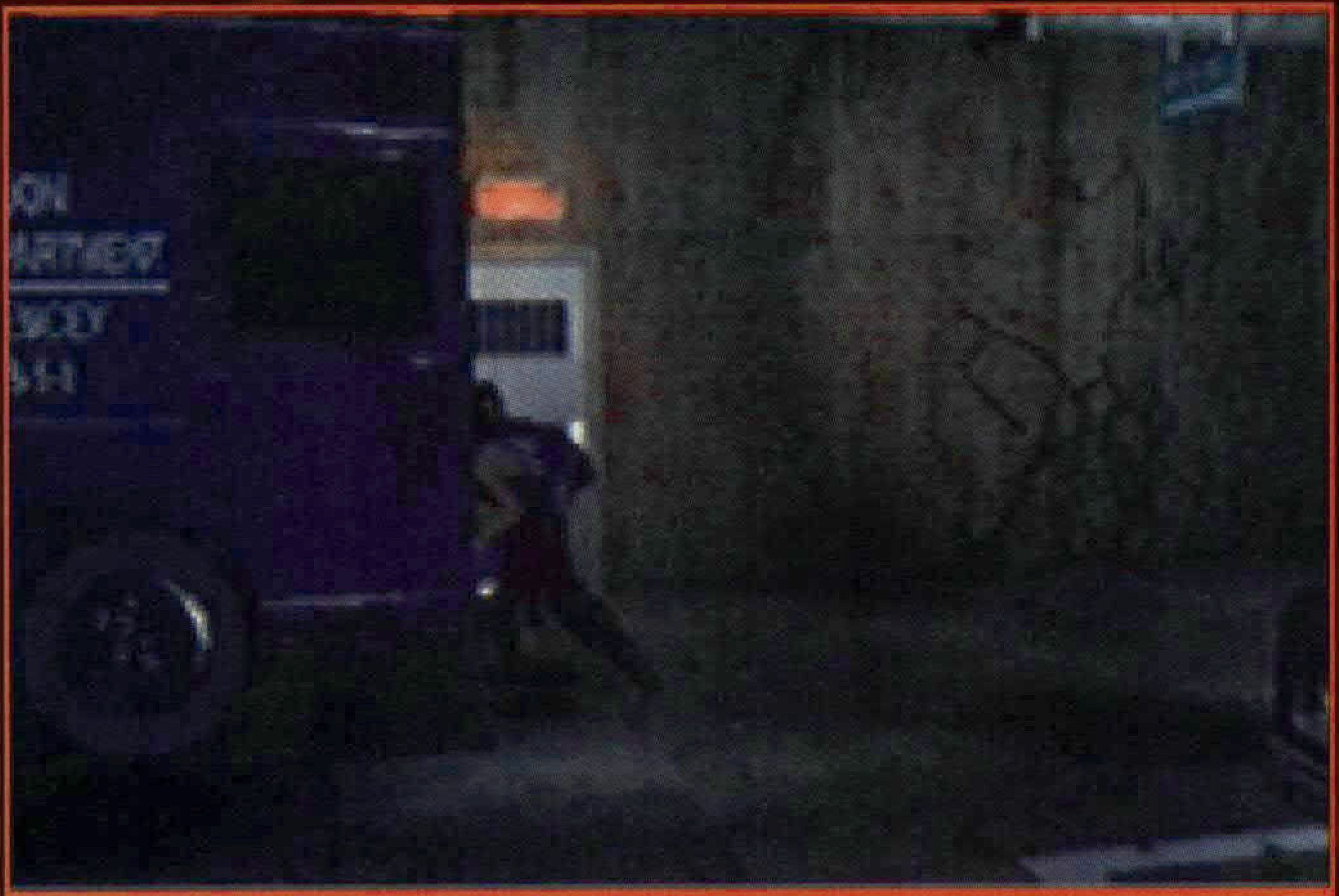
- PUERTAS LLAVE PICAS
- PAREDES
- ESCALERAS/ELEVADORES
- PUERTAS NORMALES
- PUERTAS LLAVE DIAMANTES
- PUERTAS TARJETA LAB.
- PUERTAS LLAVE CORAZONES
- PUERTA I.D. DACTILAR
- PUERTAS LLAVE TRÉBOLES
- BALAS DE MAGNUM
- CARTUCHOS ESCOPETA
- BALAS DE PISTOLA
- FLECHAS DE BALLESTA
- GRANADAS DE ÁCIDO
- GRANADAS DE FUEGO
- GRANADAS
- HIERBA VERDE
- HIERBA ROJA
- HIERBA AZUL
- SPRAY CURATIVO
- CINTA PARA MÁQUINA

OBJETOS DE LEON

OBJETOS DE CLAIRE

OBJETOS COMUNES





Estas furgonetas de la policía ... siempre se están averiando. Mientras que Ada y Leon están ocupados tratando de moverla, aparece una puerta secreta

Oficina STARS.

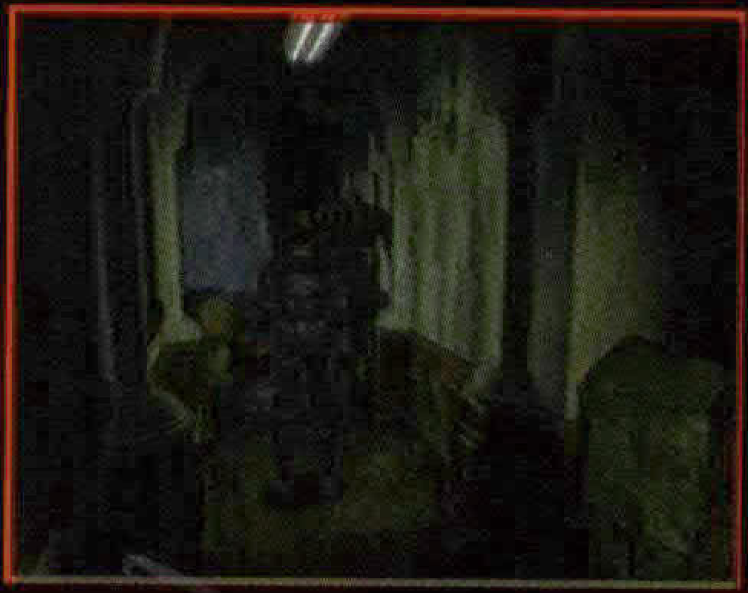
En la taquilla de tu izquierda encontrarás el Magnum. Coge las balas de debajo del escritorio y deja la habitación. Vuelve a la habitación junto a la cabina del helicóptero con las dos Joyas Rojas, ponlas en sus huecos y recoge el Enchufe Rey.

Abandona la habitación, y dirígete a la biblioteca, dejando el Enchufe en el baúl por el camino. Sube los escalones espera a caerte, pulsa el botón rojo y ve hacia la estantería de la izquierda. Muévela a la derecha y haz lo mismo con la de al lado. Recogeel enchufe Alfil y sal de la habitación por la puerta simple. Después de la escena de vídeo, coge la Llave de Diamantes y los Cartuchos de Escopeta de las taquillas de la izquierda.

Ahora regresa por el pasaje, donde te encontraras a Claire. Después de la familiar escena de vídeo, deja a Claire y sal por la puerta. Sigue por el pasillo, pasa por las estátuas y baja las escaleras. Ve a la puertadel final y usa la Llave de Diamantes. Sal por la puerta de la izquierda y acaba con todos los Zombis que haya aquí. Ahora coge la Llave de Corazones del escritorio de la Oficina y la Llave Pequeña de la mesa que hay fuera. Coge las Balas de la taquilla y vuelve al Vestíbulo Principal, por la puerta que hay junto a ti.

Sube por la escalerilla de emergencia, entra en la Biblioteca y sal por la puerta simple. Utiliza la Llave Pequeña para conseguir las Partes para mejorar la Pistola, vuelve al vestíbulo Principal, sube los tres escalonés y entra por la puerta de la izquierda. Avanza por el pasillo y entra por la puerta del final. Sigue y abre la primera puerta que te encuentres con la Llave de Diamantes, tírala y coge coge el Spray Curativo y el Enchufe Torre de esa habitación. Abandona la habitación y comprueba tu Mapa : hay que ir hacia la puerta marcada en rojo.

Cuando llegues allí, usa y tira la Llave de Corazones, mata a todos los Zombis y baja los escalones. Gira a la derecha en el cruce en 'T' y pasa por la primera puerta que te encuentres. Ahora



Este es el primer acertijo que hay que resolver. Empuja la estatua roja a este lado y la blanca al otro lado para liberar a la Joya Roja de la estátua central

ve al Panel de Control de Reserva Eléctrica. Mueve los interruptores en el orden siguiente: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. Cuando esto esté hecho, gira a la derecha y coge el Mapa. Sal de la habitación. Ahora gira a la derecha y ve al aparcamiento a reunirte con Ada.

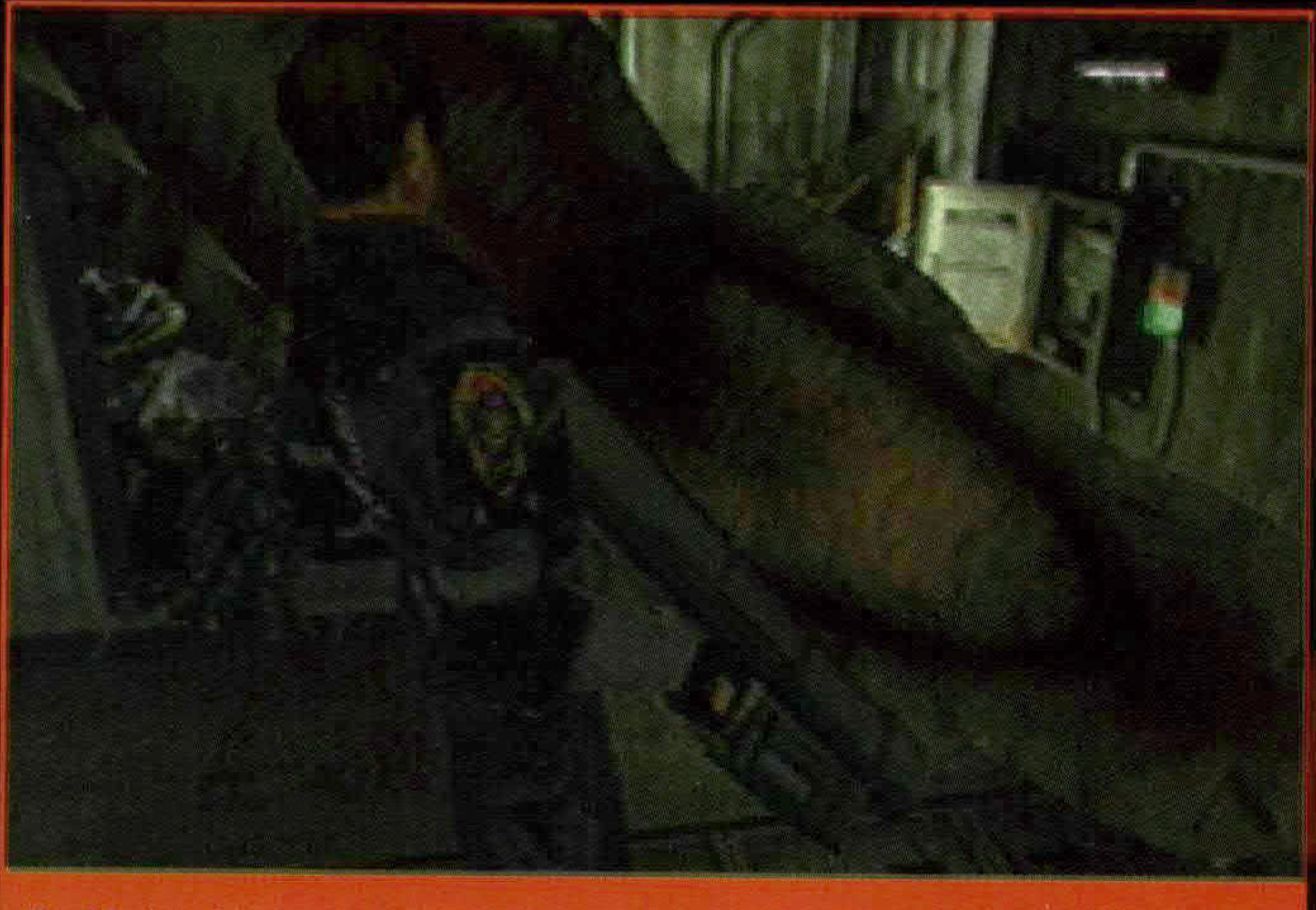
Después de que te cuente su vida, ayúdala a empujar la Camioneta de la Policía y entonces entra por la puerta que habéis descubierto. Avanza y sal por la verja de metal del final. Ahora ve a la celda del fondo y charla con Ben. Después de la conversación, coge el Abridor de la Boca de Acceso que se halla cerca de ti y ve a las casetas de los perros. Mata a todos los perros de las jaulas, pues si no lo haces estarán deambulando por el aparcamiento más tarde. Usa el Abridor de la Boca de Acceso en la tapa de la Boca de Acceso y baja por el hueco.

Ignora a las Arañas de abajo corriendo a lo largo del túnel, sube por los escalones del final y pasa por la primera puerta que te encuentres. Esta es una Sala de Guardar, así que guarda tu partida, recoge los tres enchufes que tienes y algo para la salud. Abandona la habitación y gira a la izquierda, entra por la puerta de enfrente y coloca los tres Enchufes en los huecos que hay junto a la puerta de salida.

Cuando dejes la habitación, te encontrarás con Ada otra vez y tomarás su control. Mata o esquiva a los Zombis que te encuentres. Gira a la derecha y baja por el ascensor para coger los Cartuchos de Escopeta. Vuelve a subir y entra en la habitación que te queda. Resuelve el acertijo de la Llave de Tréboles. Cuando pongas todas las cajas en línea, pulsa el botón rojo que está en el Panel de Control y ve al otro lado de la habitación para coger la Llave de Tréboles. Abandona la habitación, dirigiéndote de nuevo al lugar por el que viniste.

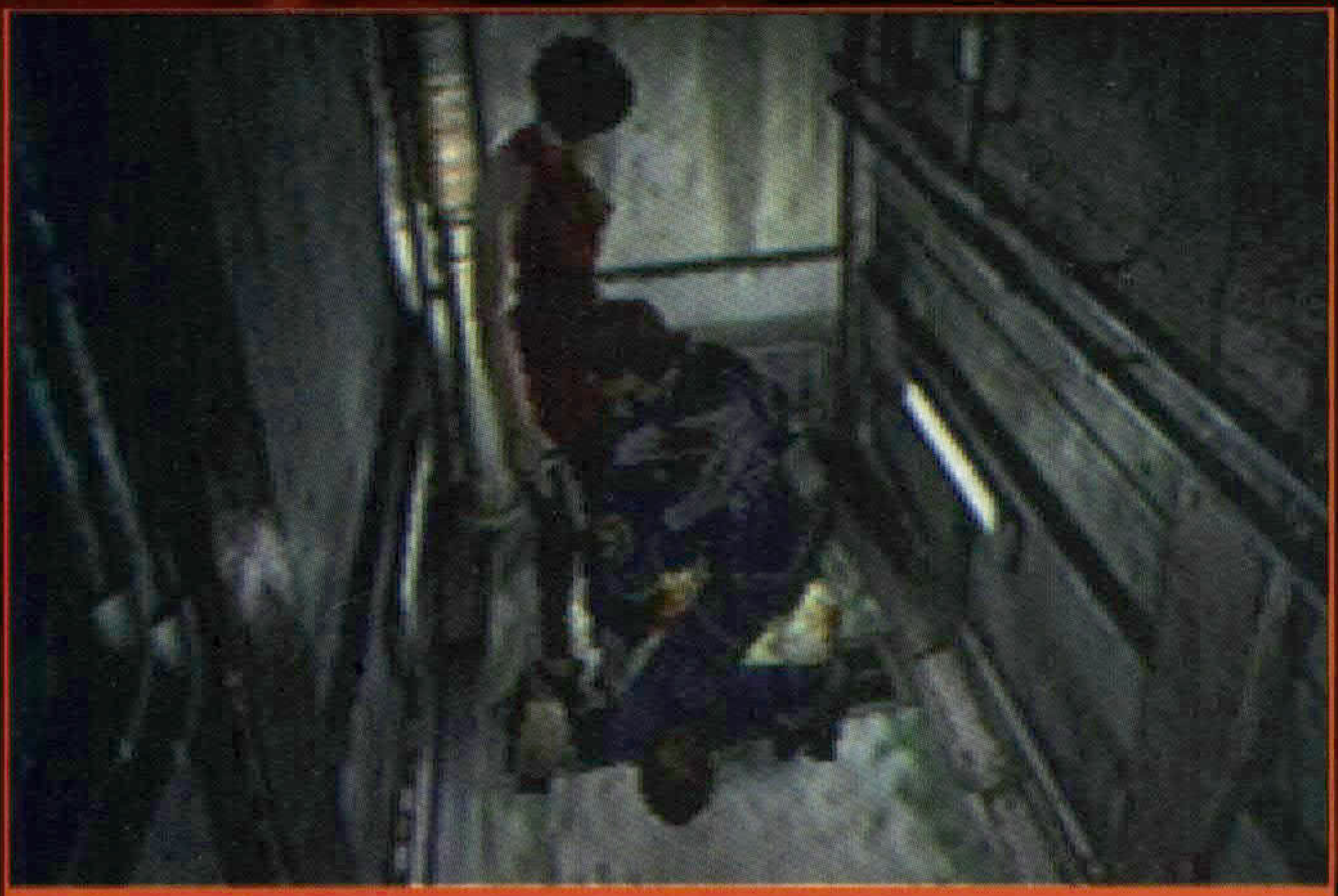
Una vez que tengas el control de Leon nuevamente, vuelve por el aparcamiento, sal al sótano y entra en la Sala de Autopsias. Mata a los dos lickers que están aquí y coge la Tarjeta Llave Roja del fondo de la habitación. Ahora sal y gira a la izquierda - ¡es hora de coger provisiones! Entra en la Sala de las Armas y recoge las Balas de Magnum y de la pistola. Ahora agradecerás haber dejado la mochila y la ametralladora en la taquilla del fondo cuando llevabas a Clair. Si es así, cógelos.

Sal de la habitación y vuelve a los escalones que te conducen a la Comisaría. Mata a los Zombis que te están esperando y entra en la habitación que se encuentra justo al lado de las escaleras. Coge la Cinta de la Maquina de Escribir de la mesa y las Balas de Pistola de la tercera taquilla de la izquierda. Después ve al otro lado para coger las Balas de Magnum. Abandona la habitación, y dirígete a la ultima puerta verde de tu Mapa, asegurándote que tienes un par de espacios libres en tu inventario. Entra y echa un vistazo a la pintura de la pared. Ahora usa el Encendedor sobre la estufa de la pared del fondo y gira los grifos de los bustos en el orden de medio, derecha e izquierda. Esto hará que caiga la Rueda Dentada. Ve, cógela... ¡y el T-90 saltará reventando la pared! Dispárale o corre para esquivarle, sal de la

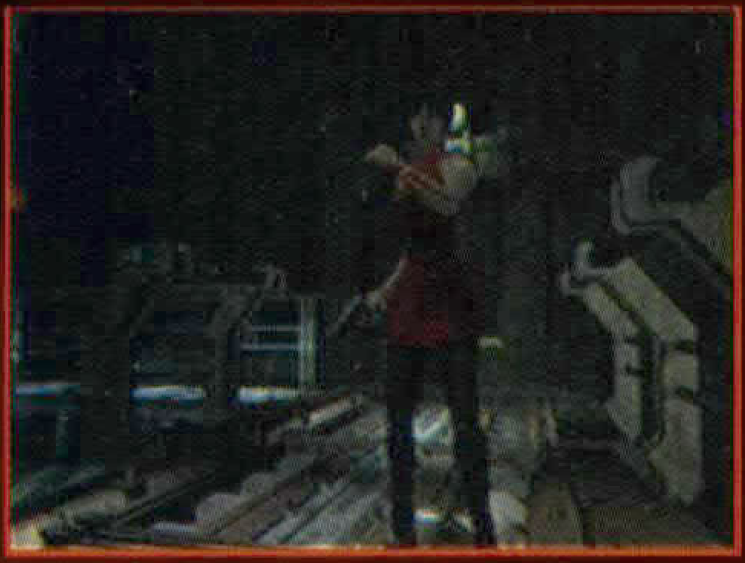


¡Ugg! Leon mira como el cocodrilo se tira a su garganta. Sin lugar a dudas, uno de los momentos más terroríficos del juego es cuando éste emerge del agua

¡Abre el collar de Sherry y encontraras una muestra del Virus-G!



Leon se agacha para coger las Partes Mejoradas de la Escopeta. No, no penséis que se está declarando a Ada o algo aún más deshonesto...

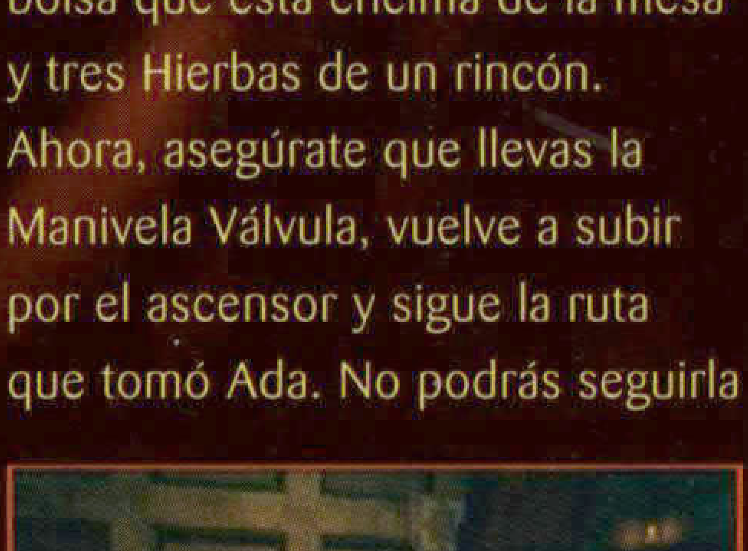


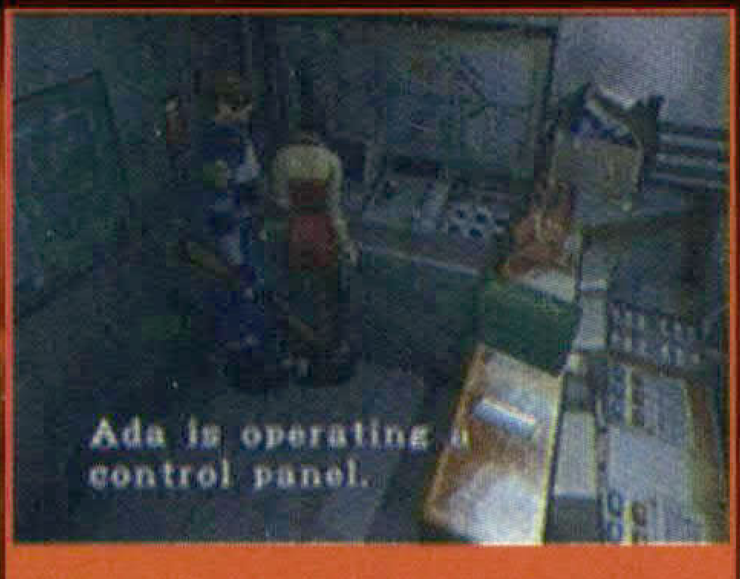
habitación... y ¡entonces volverá a atravesar la pared otra vez! Mátalo o vuelve a esquivarlo. Si consigues eliminarle, coge las municiones que lleva.

Vuelve ahora al pasillo en el que está el helicóptero, entra a través del agujero que ha abierto Claire y llega hasta la habitación del Jefe Irons. Ahora gira a la izquierda y entra por la puerta que hay allí. Recorre todo el camino y coge la Manivela que está dentro del cofre. Vuelve a la biblioteca, teniendo mucho cuidado con el Licker que esta en lo alto de la escalerilla de emergencia. Sube también los escalones de la biblioteca y pasa a través de la primera puerta que te encuentres. Sigue hasta el final del balcón y dirígete hasta la puerta. Allí dentro usa la Manivela en el agujero en la pared para bajar los escalones. Ahora sube coloca la Rueda Dentada en el lugar correspondiente, y coge el Enchufe Caballo. Baja a través de del conducto lleno de polvo y entonces ve a ver a Ben. Después de la charla, dirígete a la boca de acceso y entra en las Cloacas.

Sube los escalones y entra en la Sala de Guardar. Asegúrate de que llevas armas poderosas y vas repleto de salud. Sal y entra en la Habitación Séptica. Aquí te encontraras con Birkin 1. Unos cuantos disparos bastarán. Coloca el Enchufe Caballo en el hueco que queda y sal por la puerta de al lado. Sigue avanzando, habla con Ada, salta al agua y ve hacia el portón. Continúa recto y sube por el repecho para llegar a la Sala de Guardar. Coge los balas dela mesa marrón y empuja el armario gris de la izquierda para despejar la saaalida secreta. Desciende al sótano y usa el Encendedor sobre la lampara de aceite para ayudarte a localizar algunas Balas de Magnum y Cartuchos de Escopeta. Vuelve a la Sala de Guardar y dirígete al ascensor de la esquina, cogiendo el Spray Curativo de la consigna que está detrás de ti.

Después de la emocionante escena, sigue a Annette controlando a Ada, cogiendo primero el Mapa de la pared. Cuando la encuentres, Ada se encargará de ella. Ahora cruza la pasarela y baja la escalerilla. Vuelves a tener el control de Leon. Sube por el otro ascensor y entra en otra Sala de Guardar. Coge las Balas de Pistola de la bolsa que está encima de la mesa y tres Hierbas de un rincón. Ahora, asegúrate que llevas la Manivela Válvula, vuelve a subir por el ascensor y sigue la ruta que tomó Ada. No podrás seguirla



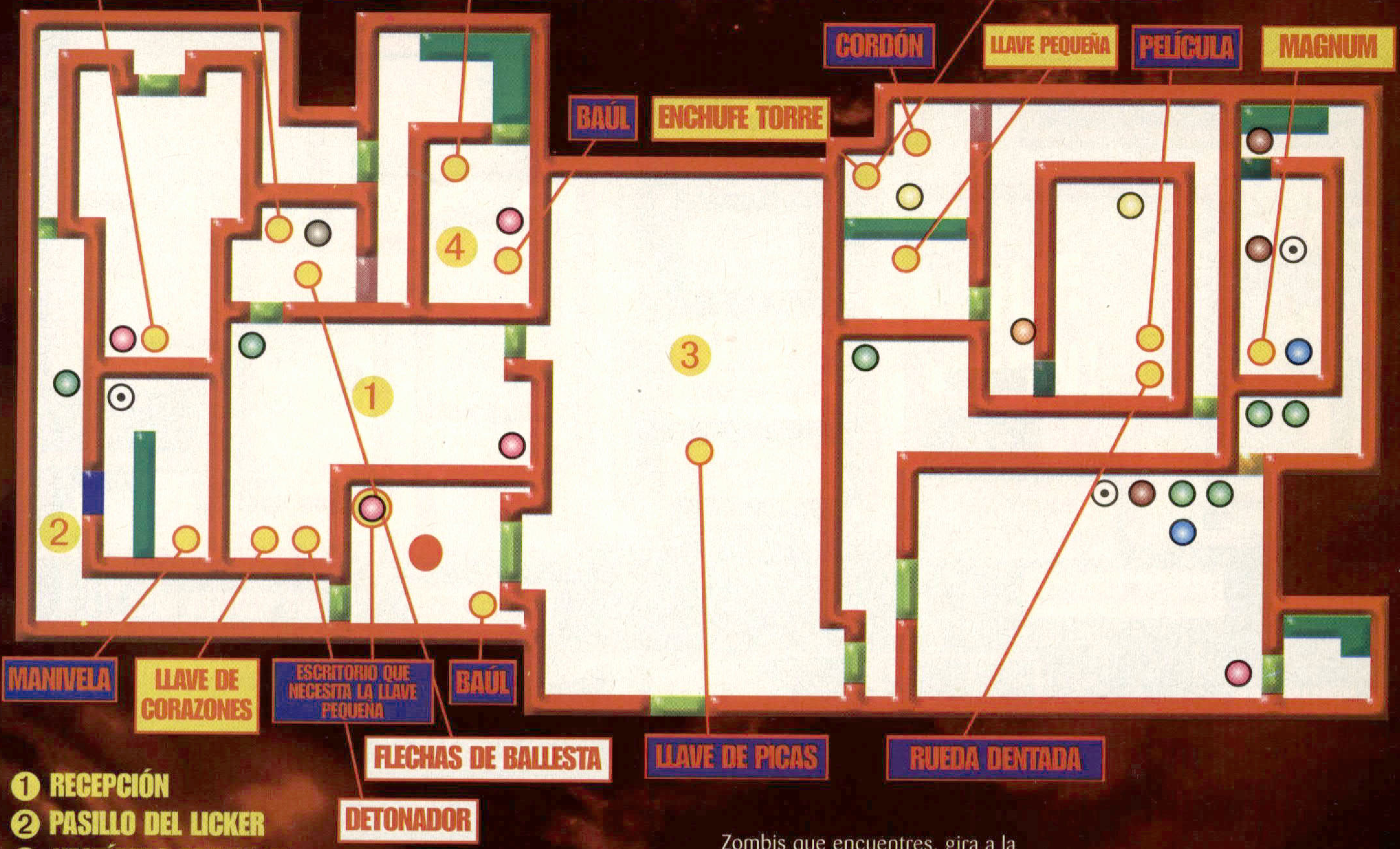


¿Quién dice que las mujeres no controlan los ordenadores? Mira a Ada

a través del ventilador, así que continúa y sube por el hueco de la izquierda. Coge la Medalla Lobo y la Llave Pequeña y vuelve por las alcantarillas. Corre para pasar a las Arañas, gira a la izquierda y pasa a través de la puerta. Ignora a las Arañas de aquí también y sigue recto. Coloca la Medalla Lobo en su lugar, sube al repecho que hay cerca y sal por la puerta. Usa la Manivela Válvula para bajar el puente. Cuando hayas cruzado al otro lado, usa la Manivela Válvula otra vez para colocarlo en su sitio. Coge todo lo que veas por aquí y guarda tu partida.

Sal por la puerta y recorre el

COMISARÍA (1F)



1. **RECEPCIÓN**
2. **PASILLO DEL LICKER**
3. **VESTÍBULO PRINCIPAL**
4. **SALA DE GUARDAR**

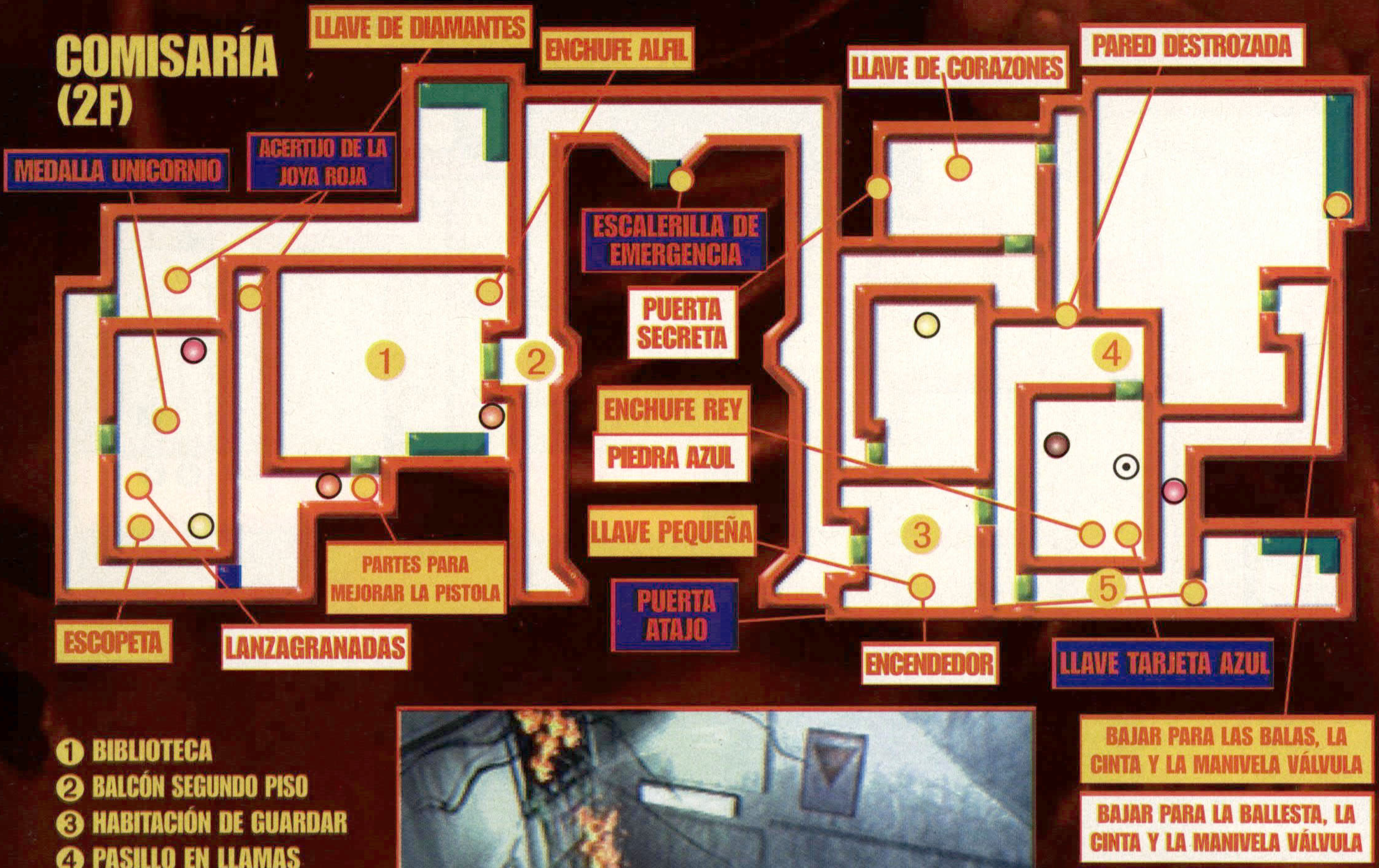
pasillo hasta el final. Si mataste al Cocodrilo con el bote en el primer escenario de Claire, no estará aquí esta vez. Si no fue así, hazlo ahora. Ve con Ada, sube por la escalerilla, cruza la pasarela y gira a la izquierda. Coge la Medalla Aguila, vuelve por la pasarela y usa la Manivela Válvula para parar el ventilador. Sube por la escalerilla y baja por el otro lado. Gira a la izquierda, sigue por el pasillo, gira a la izquierda, llega hasta el final y coloca la Medalla Aguila. Cuando se pare el agua, cruza la puerta, sigue por la pasarela y sal por la puerta del final. Activa el panel de la derecha para traer al tranvía. Una vez dentro, dispara a las gigantescaas manos que os atacan.Después de parar el tranvía, sal fuera y usa el Encendedor sobre el lanzabengalas. Coge la Llave de la Caja de Armas y sal por la otra puerta. Sigue recto y gira a la izquierda, matando a todos los Zombis. Ahora vuelve, y sal por la puerta del otro lado. Recorre el pasadizo, matando a todos los Zombis que encuentres, gira a la izquierda y sube por la escalerilla. Coge el Spray Curativo, los Cartuchos de Escopeta y las Balas de Magnum de aquí, deja un espacio libre en tu inventario y no olvides llevar un buen arsenal y objetos curativos Sal de ahí y recoge el Mapa.

Baja en por ell ascensor y sal por la puerta. Sigue hasta el final y coge la Llave, después presiona el Interruptor del Monitor Rojo.. ¡y darás un salto cuando veas a T-

¡Guau! Montones de sangre y vísceras. ¡Me encanta este juego!

Ada está siendo aplastada. Esa garra puntiaguda ha atravesado la cabina de metal, y golpea a Ada en la parte trasera de la cabeza. Uf, ¡Eso debe doler!

COMISARÍA (2F)

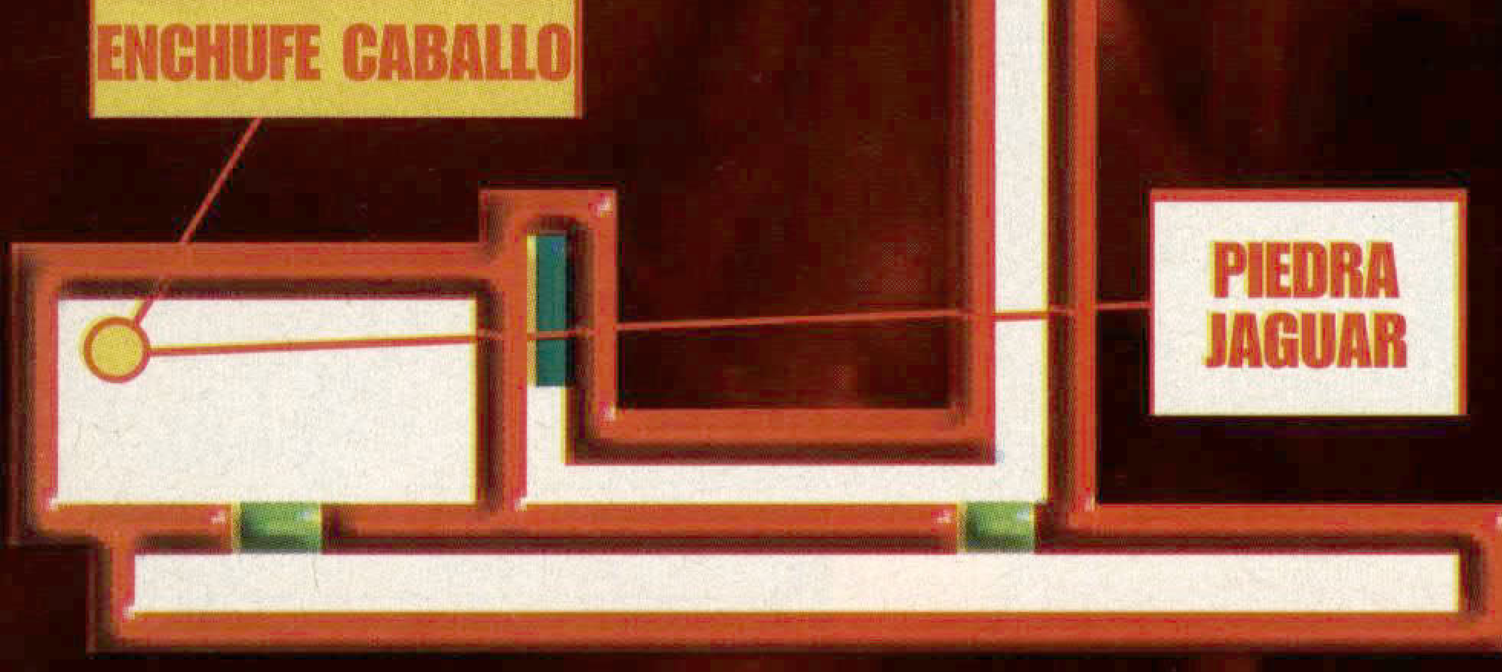


1. BIBLIOTECA
2. BALCÓN SEGUNDO PISO
3. HABITACIÓN DE GUARDAR
4. PASILLO EN LLAMAS
5. PASILLO DE LOS CUERVOS

90 viniendo hacia ti! Huye de él y vuelve con Ada. Usa la Llave en el Panel y sal de allí rápidamente. Ve al panel de la izquierda del transporte amarillo y pulsa el botón. Después de que Ada se desmalle, ve fuera y resuelve tus problemas con Birkin 2. Una vez que lo hayas hecho, vuelve dentro. Después de la escena de vídeo, regresa fuera, avanza por la pasarela y pasa por el conducto de ventilación. Gira a la izquierda, pasa a través de unas grandes puertas dobles y continua recto hasta el baúl. Ordena con tu inventario deja un espacio libre y entonces empuja la caja negra dentro del ascensor y baja. Ahora empújalo por el pasillo de la izquierda hasta colocarllo junto a los otros. Ahora baja por el otro ascensor. Mata a los Lickers con Garras y continua por la derecha hasta el final, donde podrás girar el conmutador.

Coge los Cartuchos de Escopeta que hay en el Zombi muerto de la izquierda y vuelve a subir en el ascensor. Sal porlas puertas dobles y entra en el gran ascensor. Pulsa el botón del Panel de Control, después sal del ascensor y ve hacia la Estación Central. Ve por el pasillo azul, gira a la izquierda y entra en la

COMISARÍA (3F)



¡Déjalos Leon, están muertos! ¡Encontremos algo a lo que matar!

DRAGON BALL
GT
LA SERIE EN VÍDEO
¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!
Dragon Ball GT 1
Ya disponible
Dragon Ball GT 2
Ya disponible
Dragon Ball GT 3
a la venta
el 23 de Julio
POR FIN EN VÍDEO LA SERIE MÁS ESPERADA...
Dragon Ball GT 4
a la venta
el 6 de Agosto
Dragon Ball GT 5
a la venta
el 3 Septiembre
www.mangafilms.es/dragonballGT
¡RESÉRVALAS YA!
© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Con la colaboración de:
KAME, NEKO y NORMA EDITORIAL
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
MANGA FILMS
MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Este parpadeo azul indica dónde se encuentra la Llave Plataforma. Estamos llegando al final y no es momento de desperdiciar ningún objeto

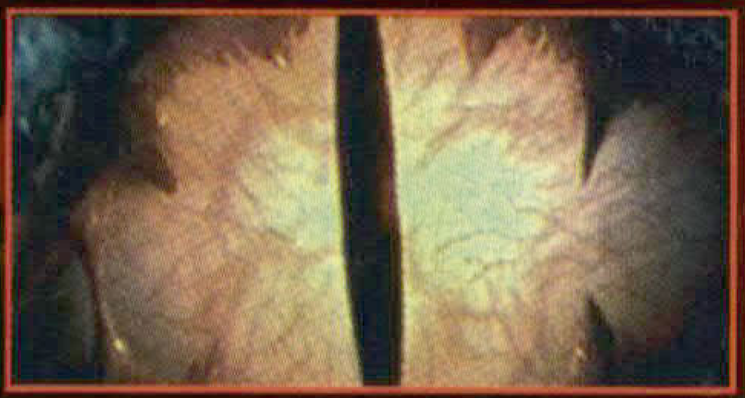
Habitación Frigorífica. Coge el Spray Curativo y la Caja de Fusibles y úsalos en la maquina de la derecha para coger el Fusible Principal. Coloca éste en la Estación Central. Ahora vuelve al pasaje rojo, gira a la derecha y entra por la puerta del final. Mata a todos los Zombis de aquí. Toma el Lanzallamas de la taquilla de tu derecha, y entra por el conducto de ventilación. Mata a los Lickers y coge los Cartuchos de Escopeta del armario más lejano. Sal de la habitación y abre el portón. Usa el Lanzallamas para matar a las Plantas. Sal por la otra puerta y acaba con la otra Planta, coge las Hierbas y baja la escalerilla. Mata a los tres Lickers que están escondidos aquí y sigue por el pasillo. Coge las Hierbas y sal por la puerta del final. Ahora pasa por la sala de los monitores y recoge el Mapa del ordenador. Salva la partida y deja un par de espacios libres en tu inventario.

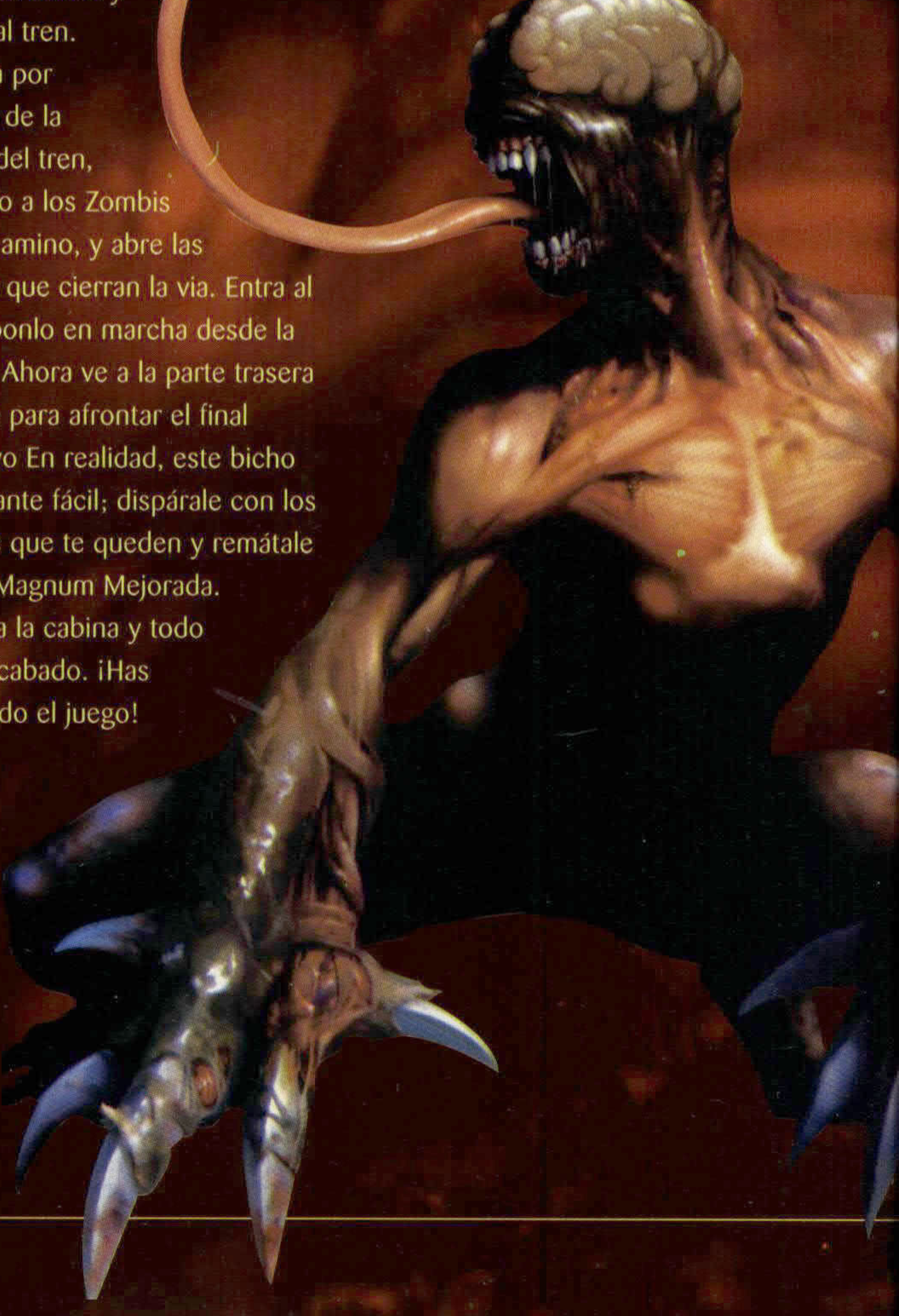
Ahora sal por la puerta y llega hasta el cruce en forma de 'T', gira a la derecha y abre la puerta. Mata a la Polilla Gigante con el arma que te guste más y limpia de Larvas el ordenador. Úsalo, introduciendo 'GUEST' como nombre de usuario. Sal, sigue por el pasillo y entra por la puerta del final, cogiendo la Hierba Roja por el camino. Usa la Llave de la Caja Armas para abrir la cerradura que hay bajo la luz y coger 'Las Partes para Mejorar la Magnum'. Coge el Spray Curativo y ve hasta el Laboratorio, matando a todos los Zombis que veas por aquí. Coge la Llave de la Habitación de Energía que está en la mesa del fondo, y después vuelve hacia el ascensor principal. Continua recto, atraviesa la puerta y sigue.

Después de la escena de Annette, huye del T-90 y ve hacia la puerta que hay detrás de él. Ve hacia el bloque negro que empujaste, súbete a él y llega a la plataforma de arriba. Pasa por la puerta de aquí y sigue. Después de la gran escena de Ada, coge la Llave Maestra y vuelve a la Oficina de Seguridad. Ve al ascensor, usa la Llave Maestra en el panel y elige la ruta de emergencia.

Después de que acabe la escena de vídeo, entra en el otro vagón, guarda tu partida y ordena el inventario, asegurándote de dejar al menos dos espacios libres y teniendo el máximo numero de objetos curativos. Ahora coge la Llave Plataforma y sal del tren. Usa la Llave para pasar por la puerta. Sube los escalones y entonces sal por el otro lado. Ahora pulsa el botón rojo que está enfrente tuyo y coge las dos Bujías. Sigue hasta la puerta. Coloca las Bujías en los agujeros de la pared. Cuando aparezca el T-90, esquívalo durante un par de minutos, hasta que Ada te lance el Lanza- Misiles. Dispárale con él y vuelve al tren.

Pasa por delante de la puerta del tren, matando a los Zombis por el camino, y abre las puertas que cierran la via. Entra al tren y ponlo en marcha desde la cabina. Ahora ve a la parte trasera del tren para afrontar el final definitivo En realidad, este bicho es bastante fácil; dispárale con los cohetes que te queden y remátale con tu Magnum Mejorada. Vuelve a la cabina y todo habrá acabado. ¡Has terminado el juego!





CLAIRE

Al empezar, ignora a todos los Zombis y sigue recto y entra por la puerta del final. Gira a la derecha y entra en la habitación para coger la Llave de la Cabina. Ahora ve al otro lado y úsala para entrar. Has llegado a un sitio yaa conocido. Coge la Cinta de la Maquina de Escribir y sal por la puerta del otro lado. Corre esquivando a todos los Zombis y sube las escaleras disfrutar del accidente del helicóptero: Después, entra en la Comisaría.

Estás en el Pasillo de los Cuervos, asi que mátalos a todos. Recoge las Balas del cuerpo muerto y sigue por el pasillo abriendo antes la puerta gris del atajo. Sal por la puerta del final y cáargate a los lickers. Entra en la Sala de Guardar, coge la Cinta y las balas, deshazte del Cuchillo y sal por la otra puerta.

Avanzaa por el balcón, baja la escalera de emergencia y mata a todos los Zombis que encuentres. Dirígete al final del balcón y recoge la Medalla Unicornio. Ahora baja por la escalerilla de emergencia y entonces usa la Medalla en el frontal de la fuente. No olvides recoger el LanzaGranadas y la Cinta de la Maquina de Escribir del escritorio central.

Coge la Llave de Picas y vuelve a subir por la escalerilla de emergencia. Gira a la derecha, pasa a la Sala de Guardar y sal por el otro lado. Ve a la derecha otra vez, pasa por la puerta y baja por el atajo. Coge las Hierbas y dirígete a la Oficina. Coge la Manivela Válvula, entra en la habitación pequeña y abre la caja fuerte (2-2-3-6). Coge los Cartuchos de Acido y el Mapa, y también las balas de la mesa y dos Hierbas Verdes que hay tras ella. Ahora haz el camino de vuelta hasta el helicóptero en llamas y usa la Manivela Válvula.

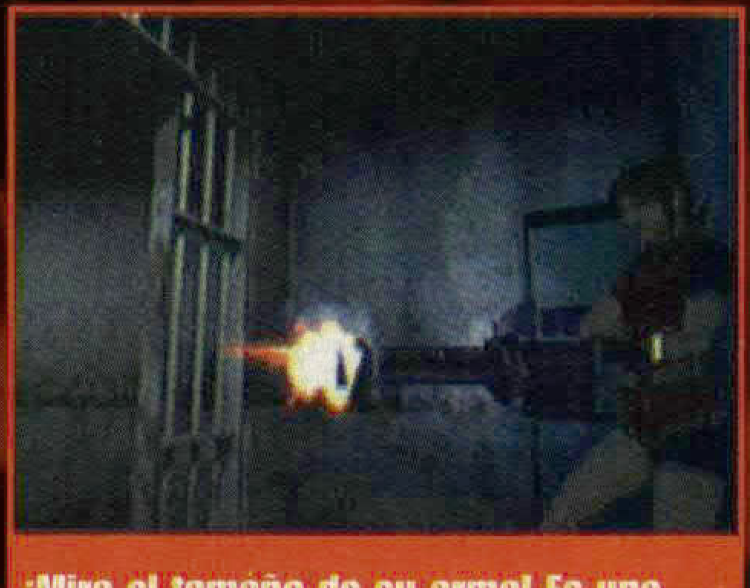
¡Cómete estos cartuchos de frío acero de mi Ametralladora Gatling, escoria zombi bebedora de sangre! Chico, ¿te gusta esta ración doble de plomo?

Después de que se extingan todas las llamas, dirígete de vuelta a la Comisaría y verás la escena de vídeo de T-90. Esquívale y sal al Corredor en Llamas. Pasa los restos del helicóptero y entra por la puerta de la derecha. Ahora coge la Tarjeta Llave Azul y ve a usarla en el ordenador del vestíbulo principal.

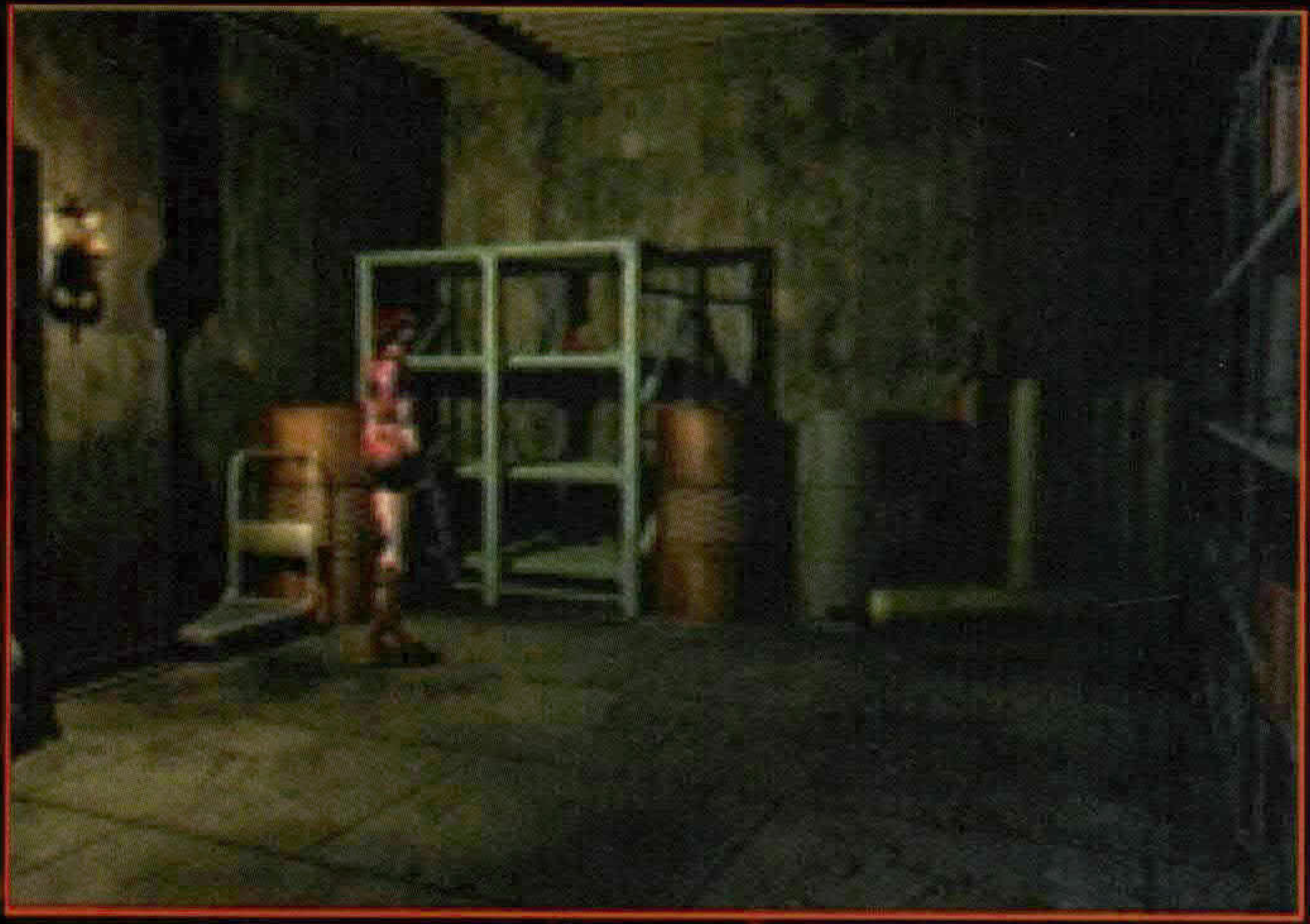
Entra por la puerta del lado izquierdo del vestíbulo y mata a todos los Zombis que ahora habitan este área. Sal por la puerta opuesta y usa y después tira la Llave de Picas en la primera puerta que te encuentres. Dirige tus pasos hacia la pared y coge el Encendedor. Sal de la habitación, avanza por el pasillo y sal por la puerta última. Aquí deberás matar a los Zombis que atraviesan la ventana. Entra por la primera puerta y usa el Encendedor en la chimena del fondo de la sala. Coge la Joya Roja y vuelve al pasillo. Entra en la Sala de Guardar que

hay bajo el hueco de las escaleras para guardar tu partida y recoge las Balas de Pistola que están cerca del baúl. Abandona la Sala de Guardar y sube por las escaleras hasta que llegues al acertijo de la Joya Roja.

Resuelve el acertijo. Coge la Joya y sal por la puerta; mata a todos los Zombis que estén aquí y entra en la Oficina STARS. Registra la taquilla que está inmediatamente a tu derecha para encontrar la Ballesta. Coge las balas de debajo del escritorio y la Llave de Diamantes del escritorio de Chris. Sal de la habitación. Mata al Zombi que te encontrarás cuando la dejes y sigue a Sherry. Mata a los Zombis, gira a la derecha y entra en la Biblioteca. Resuelve el acertijo de las Estanterías aquí, moviendo las dos primeras estanterías a la derecha, para coger la Piedra



¡Mira el tamaño de su arma! Es una chica preciosa con un arma enorme



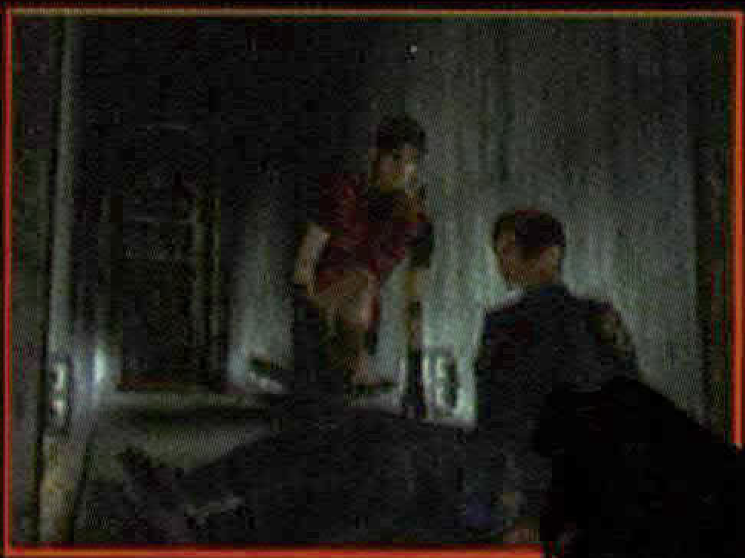
Serpiente.

Es hora de echar un vistazo a tu Mapa: necesitas ir hacia una puerta rosa en el lado izquierdo. Cuando llegues aquí, coge las Flechas de Ballesta y la Bomba Plástica de los cajones. Sal a través de la puerta del otro lado. Mata a todos los Zombis de aquí y coge el Detonador del escritorio de la Oficina. Ahora combínalo con la Bomba Plástica y vuelve al Corredor en Llamas. Usa la Bomba y el Detonador sobre el muro derruido para volarlo. Ahora baja por el nuevo pasaje y sal por la puerta.

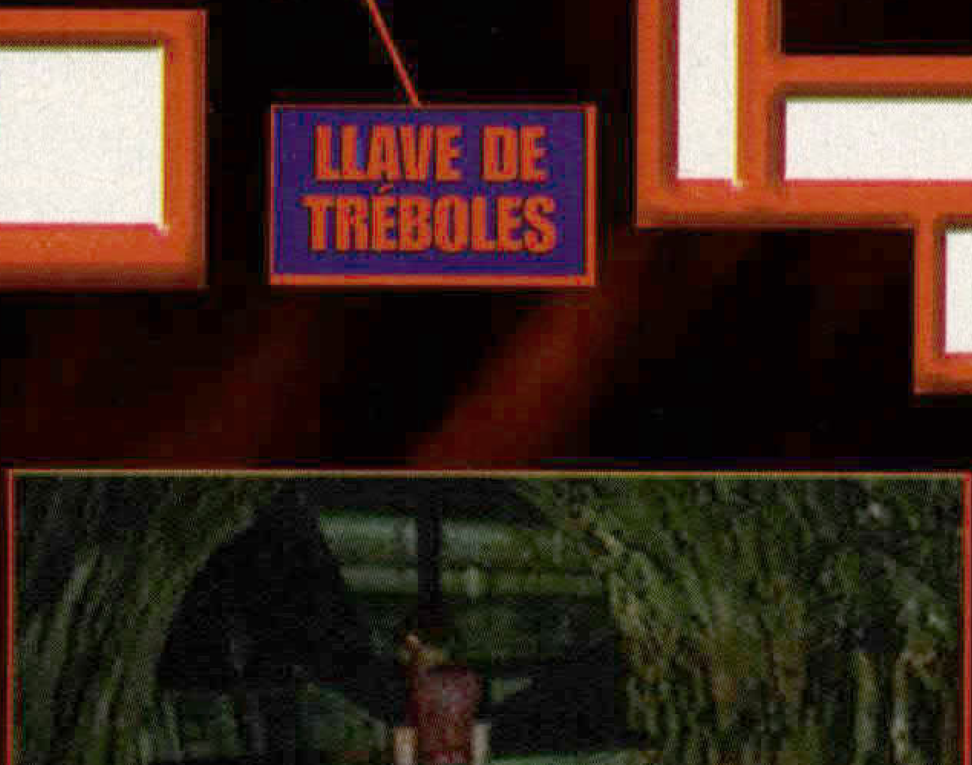
Después de tener tu charla con el Jefe Irons, sal por la puerta del otro lado de la habitación y sigue el sonido de unos pasos. Gira hasta llegar a la luz y charla con Sherry. Vuelve al despacho del Jefe Irons y coge la Llave de Corazones, examinando antes la pintura que está detrás de su escritorio. Coloca allí todas las Piedras que tengas y vuelve entonces al Corredor en Llamas.

Entra por la puerta que está detrás del helicóptero y usa las dos Joyas Rojas. Recoge la Piedra Jaguar y la Cinta de la vasija de tu izquierda, si la necesitas, antes de abandonar la habitación. Mira a tu Mapa: ahora necesitas dirigirte a la puerta sencilla roja.

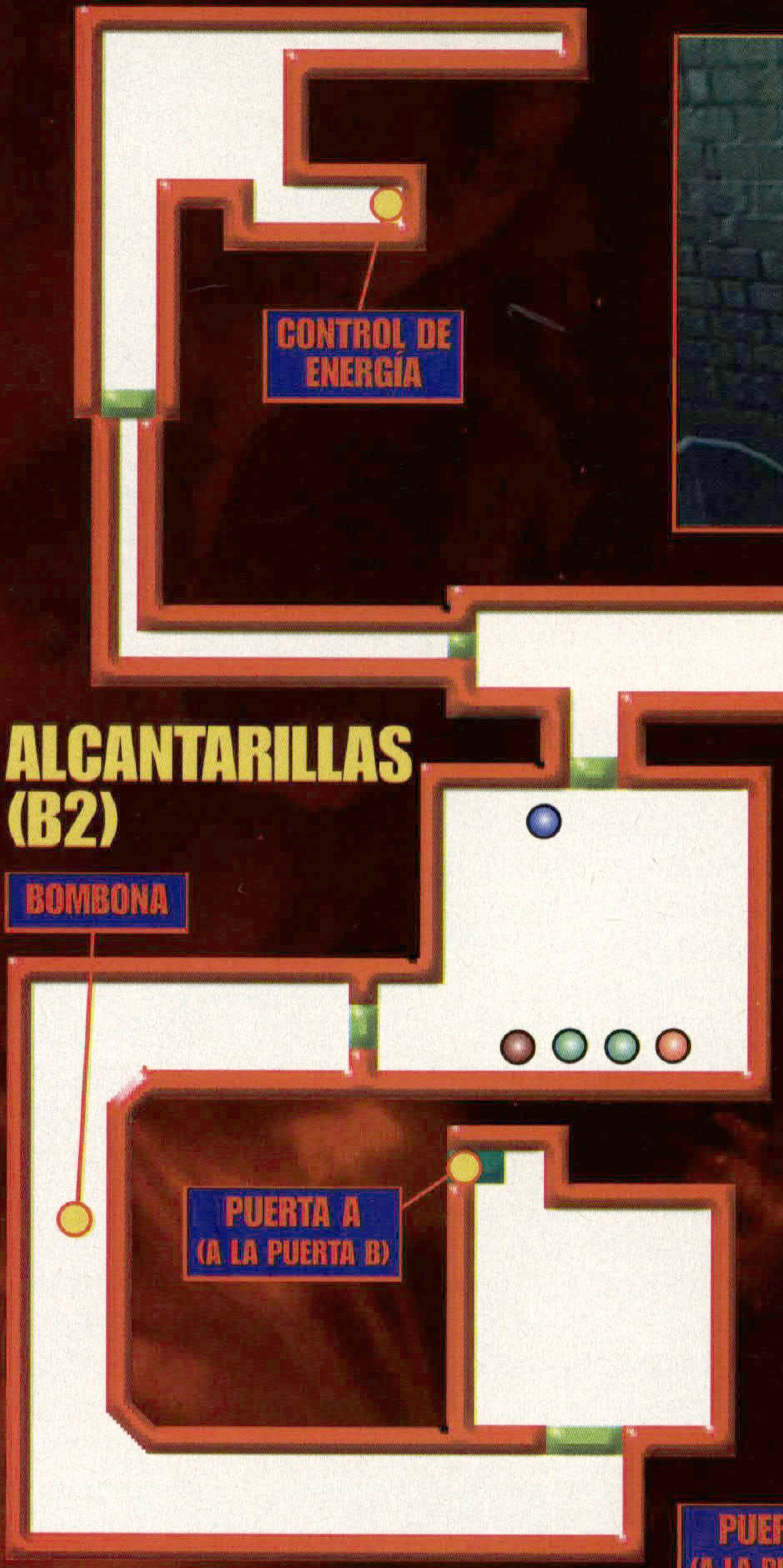
Una vez que estés allí, entra, mata a todos los Zombis, continúa hasta el final y baja los escalones. Acaba con los Zombis de aquí abajo, ve a la derecha en el cruce en forma de 'T' y entra por la primera puerta. Ahora puedes restablecer la energía sobre el Lector de Tarjetas de la puerta de la Sala de las Armas moviendo los interruptores de esta forma: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. Coge el



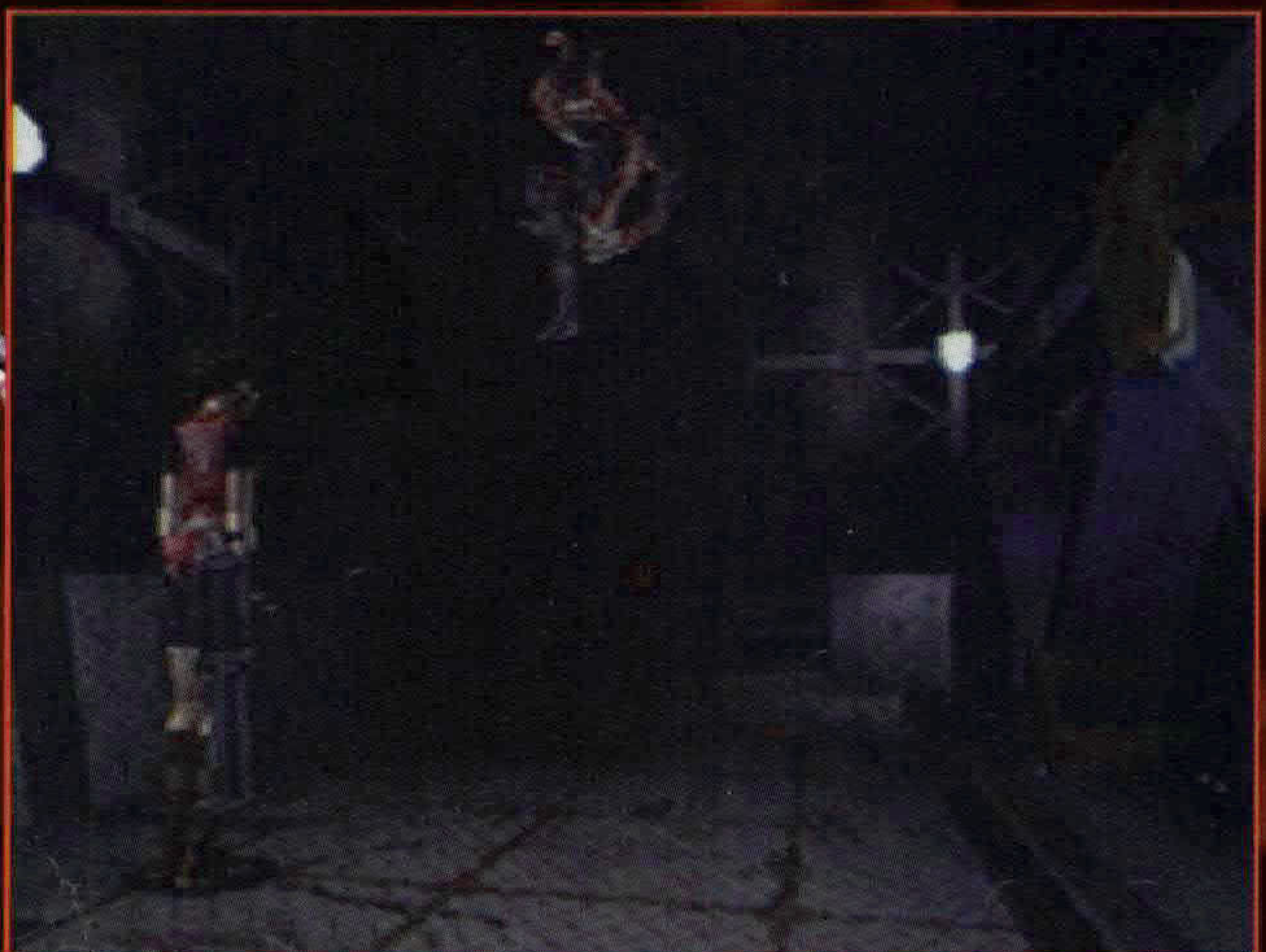
DEPÓSITO DE AGUAS RESIDUALES



ALCANTARILLAS (B2)

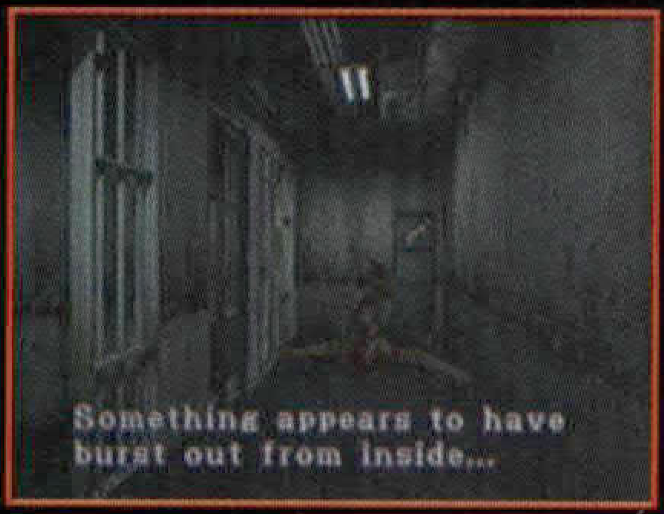


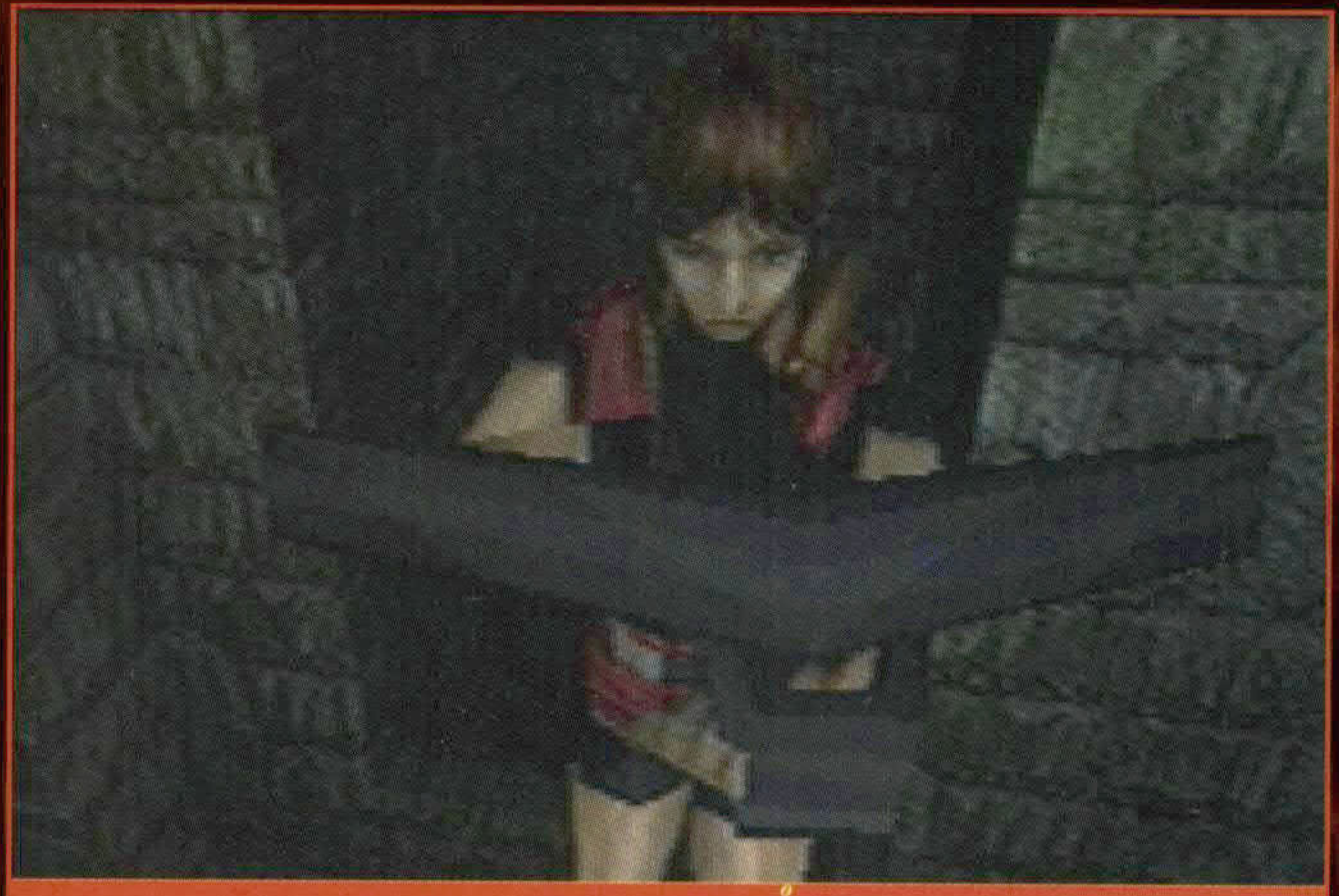
ALCANTARILLAS (B1)



QUÉ CAMINO SEGUIR

Los desafortunados habitantes de la Comisaría aparecen asesinados de macabras formas, desde tener sus tripas enrolladas alrededor hasta mostrar sus cabezas torcidas de manera increible.. y el juego es sólo para mayores de 15. Alguién debería reflexionar sobre ello.





Hmm... ya empiezo a estar harta de tanto zombi, ¡La próxima vez que me encuentre con un grupo de estos desalmados se van a enterar de lo que vale un peine!

Mapa, sal de la habitación y vuelve por el camino que viniste, pasando de largo la Sala de Autopsias y saliendo a través de la puerta más alejada. Ignora a los Perros y baja por la boca de Acceso. Entra por la primera puerta a la Sala de Guardar y juega con el inventario hasta que tengas dos espacios libres. Salva la partida.

Sal de la habitación y después de la escena de vídeo, pasas a controlar a Sherry. Encamínate hacia el ascensor. Ahora hay que esquivar a tres zombies (bastante más sencillos que los perros del primer escenario) Recoge las Granadas de la habitación de enfrente y después entra por la tercera puerta. Coge el Mapa que cuelga de la pared, y resuelve el acertijo de las Cajas. Hazte con la Llave de Tréboles y vuelve por donde has venido.

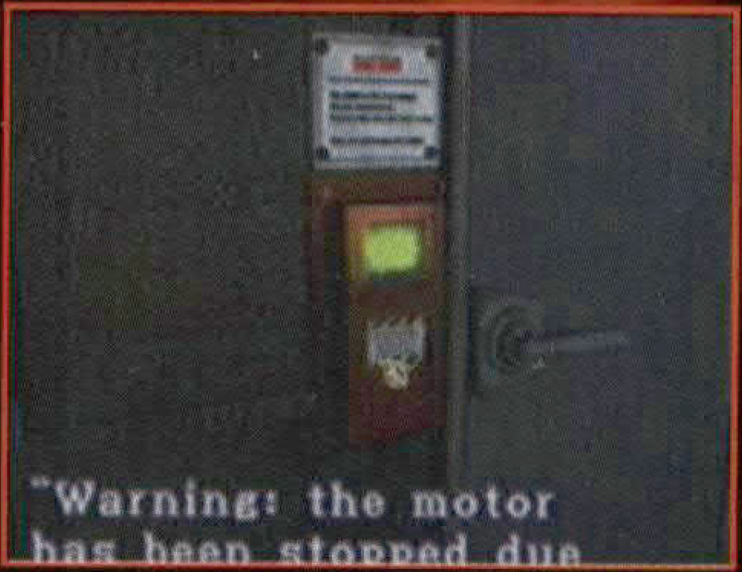
Ahora vuelves a controlar a Claire, recoge la Llave de Tréboles y las Granadas y vuelve al sótano principal. Ve a la Sala de Autopsias, mata a dos Lickers y hazte con la Tarjeta Llave Roja. Usala en el Lector de Tarjetas de la Sala de Armas. Pasa a su interior, coge la munición y lo que te haya dejado Leon de la primera parte.

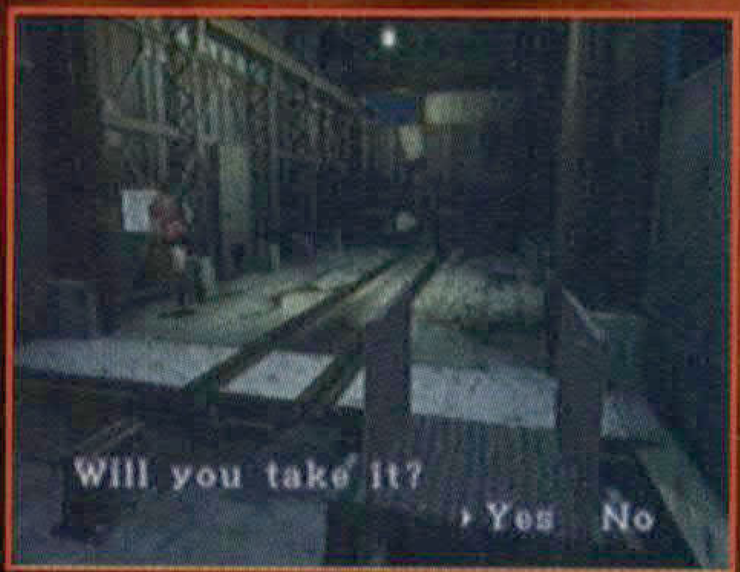
Sal de la Habitación de las Armas y dirígete hacia el aparcamiento. Esquiva a los Perros, y sal por la puerta más alejada. Mata a todos los Perros de esta zona y pasa alrededor del cuerpo que está en el suelo. Sigue por el

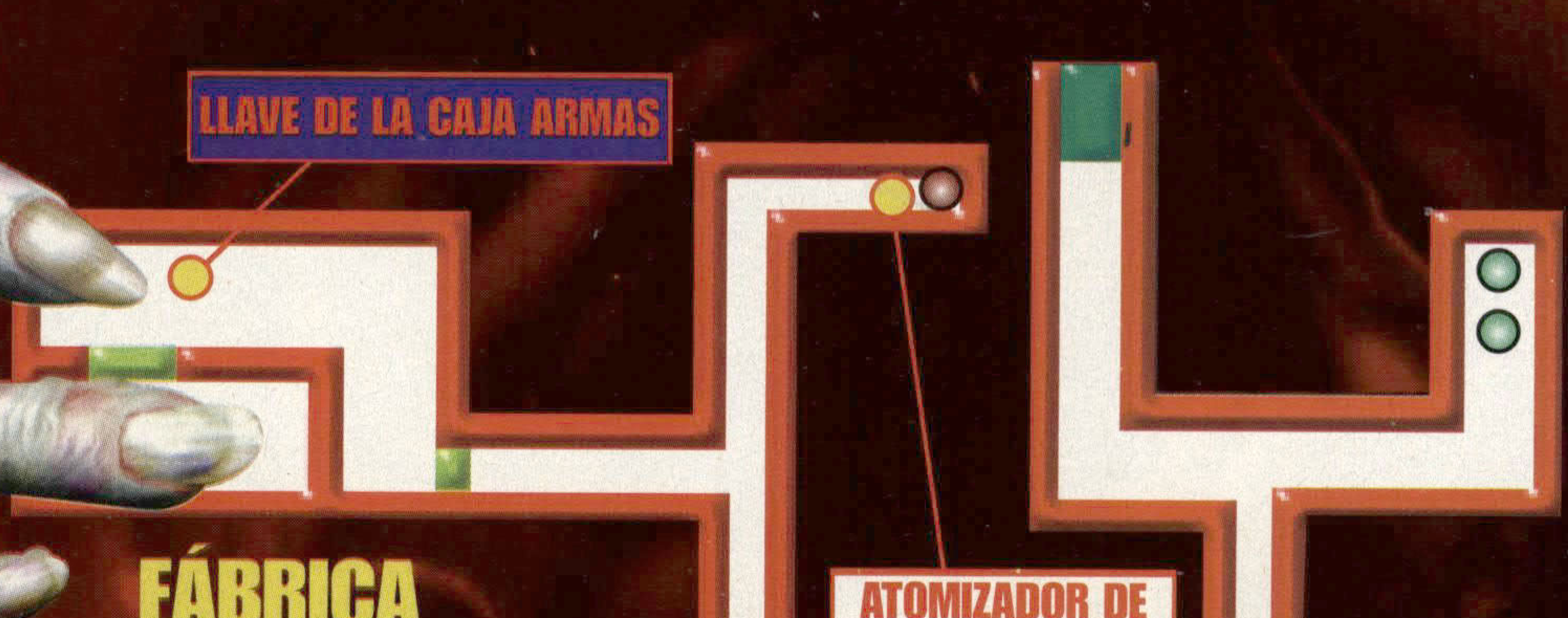
pasillo y pasa a través de la verja. Coge las Flechas de Ballesta de debajo del cadáver destrozado de Ben. Vuelve sobre tus pasos y pasa por la puerta gris viste hace un momento. Mata a los Perros y coge la Manivela, y, si quieres, las Hierbas azules de la primera celda. Ahora vuelve por el aparcamiento y sube las escaleras hacia la Comisaría.

Mata a los Zombis y ve hacia la puerta que se encuentra justo pasadas las escaleras. Coge los Cartuchos de Acido de las estanterías de la derecha, entra por esa puerta. Coge las granadas de ácido y comprueba el Mapa: es hora de dirigirte a la última puerta verde, asegurándote de que llevas el Encendedor contigo.

Cuando estés aquí, entra en la habitación, y usa el Encendedor sobre la estufa. Enciende las estatuas en este orden: medio, derecha e izquierda... ¡y entoces







FÁBRICA ABANDONADA (B1)

aparecerá el T-90 a través de la pared! Coge la Rueda Dentada esquívalo y abandona la habitación rápidamente.

Dirígete a la Biblioteca, sube los escalones y sal por la puerta de aariba. Sigue a lo largo del pasillo y entra en la Sala Mecánica. Usa la Manivela en el agujero de la pared de la derecha para bajar los escalones. Sune por ellos, coloca la Rueda Dentada en el agujero vacío con forma de rueda dentada, y pulsa el botón. Ahora ya tienes la otra mitad de la Piedra Jaguar. De camino a la parte trasera de la oficina del Jefe Irons, recoge las otras dos piedras y media. Combina ambas mitades de la Piedra Jaguar, y coloca las tres Piedras en los agujeros que hay detrás del cuadro. Baja por túnel que has decubierto y entra por la puerta del final. Después de que el Irons haya sucumbido, trata de bajar y él te escupirá... bueno, ¡la mitad de él!

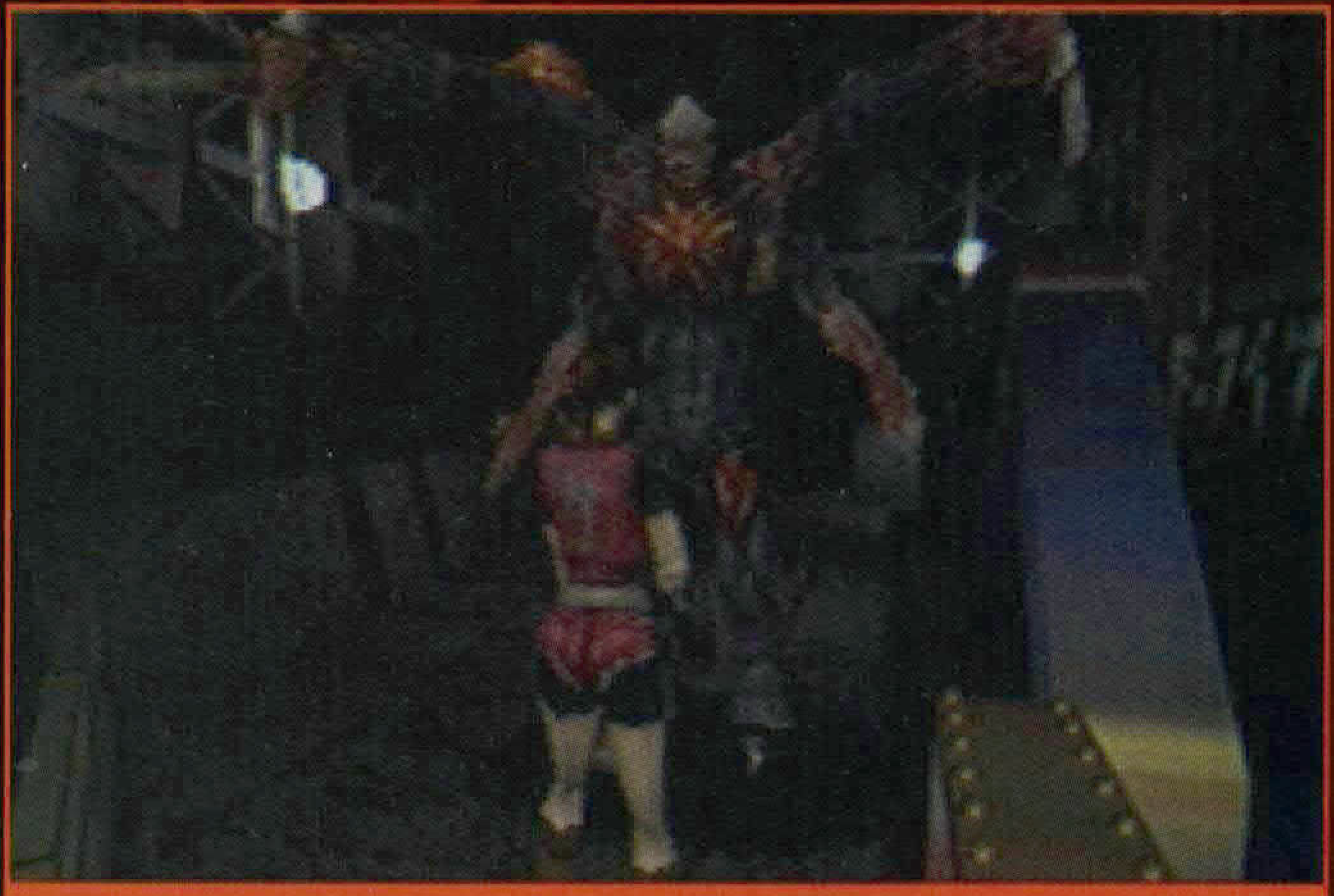
Baja por el ascensor, y prepárate para enfrentarte con Birkin 1: unos cuantos disparos bastarán. Después de haberle derribado, vuelve arriba a recoger a Sherry. Ahora vuelve por el mismo camino y salta al agua cuando llegues al final. Cuando acabe la secuencia de vídeo, sigue por el pasillo y atraviesa la puerta.

Ahora, cuando vuelvas a tener el control de Claire, sigue recto y sube por el repecho de la derecha.

¡Eughh! ¡Larvas sangrantes y muertas cubriendo todo el teclado! ¡Me estoy poniendo realmente mal!

Entra en la Sala de Guardar, coge las balas de la bolsa y el Spray Curativo de la taquilla del otro lado, y baja por el ascensor llevando la Manivela Válvula.

Después de tener una charla con Leon, continúa y sube por el otro ascensor. Coge las tres Hierbas Verdes y las balas del escritorio marrón. Ahora empuja el armario para descubrir la puerta secreta. Baja la escalerilla (no olvides llevar el Encendedor) y úsalo en las dos lamparas de abajo para descubrir algunas Granadas normales e Incendiarias. Vuelve arriba, y dirígete hacia donde estaba Leon y sal por el pasillo de enmedio. Al final, gira a la izquierda y sube al primer repecho para coger la Medalla Lobo y los Cartuchos Incendiarios. Ahora vuelve hasta el cruce en forma de 'T' y gira a la izquierda.



Errr... um... ahora no te enfadarás. Tranquilízate. No hay necesidad de violencia, ¿verdad? De acuerdo, así que no quieres hablar ¿eh? Tu te lo has buscado

Pasa a través de la puerta y sigue todo recto, colocando la Medalla Lobo en la maquina que varás al final. Sube al repecho, sal por la puerta y tendrás una pequeña charla con Annette. Ahora continúa y usa la Manivela Válvula en el agujero de la tubería, atraviesa el puente y úsala de nuevo en el otro lado para colocarlo en su sitio. Coge las Granadas Incendiarias y las Hierbas Verdes y sal por la puerta.

Si mataste al Cocodrilo con la bombona en el primer escenario, no estará aquí ahora. Si no es así, acaba con él como te enseñamos y sal por la puerta de metal del final. Sube las escaleras, gira a la izquierda después de la pasarela y coge la Medalla Aguila. Baja de nuevo y usa la Manivela Válvula para detener el ventilador y poder

El ángel de la muerte se materializa para cosechar las almas de todas las cosas vivas. ¡En especial la tuya!

pasar por el tunel. Baja, gira a la izquierda y vuelve a la Maquina para colocar la Medalla Aguila. Ahora ya puedes pasar por esa puerta y avanzar hasta toparte con el tranvía. Ve hacia el lado derecho y activa la máquina, y cuando regrese Sherry, entra en el tranvía.

Usa el Encendedor en el lanzabengalas para recoger la Llave de la Caja Armas. Sal por la puerta, gira a la izquierda en el cruce en 'T', mata a los tres Zombis y coge

FABRICA ABANDONADA(F1)

el Atomizador de Energía del cuerpo muerto. Pasa de nuevo por el cruce en forma de 'T' y sal por la puerta hasta la otra zona. Mata a todos los Zombis y ve a la derecha para coger algunas hierbas, antes de dirigirte a la izquierda para subir por la escalerilla.

En esta Sala de Guardar coge el Spray Curativo y la munición, y revisa tu inventario hasta colocar un par de objetos para curar, un arma poderosa y dos espacios libres. Sal por la puerta, coge el Mapa y baja por el ascensor. Sal por la puerta, sigue por ese camino, recoge la llave y pulsa el botón... ¡De nuevo el T-90 viene hacia ti! Esquívale como puedas y vuelve a donde está Sherry para usar la llave.

Asegúrate de que sigues teniendo al menos un par de ítems curativos y ve hacia la maquina amarilla. Usa el interruptor de activación y, después de la escena de vídeo, vuelve fuera. Ahora debes enfrentarte a Birkin 2 (ten cuidado cuando salte hacia ti). No pares de moverte y dispárale con Cartuchos de Acido siempre que tengas la oportunidad. Después de seis o siete disparos, caerá.

Cuando se caliente el motor, sal del transporte, sube por el repecho y entra por el hueco de ventilación. Ve a la izquierda, a través de las grandes puertas dobles y llega hasta el baúl. Repasa tu inventario, asegurándote que tienes un espacio libre y objetos para curar, empuja la caja negra hacia él ascensor y baja. Vuelve a empujar el bloque por el pasillo de la izquierda hasta colocarlo junto a los otros. Baja ahora por el otro elevador, acaba con los Lickers, y ve hasta el final del pasillo para activar la energía. Ahora regresa al ascensor, recogiendo las Granadas que hay en el Zombi 'muerto' y sal de esta zona para llegar al ascensor principal que te llevará hasta el laboratorio.

Sal del ascensor y entra en la primera habitación. En esta Sala de Guardar, salva y recoge las Granadas, las Hierbas y las Balas. Sal de aquí y ve por el pasillo de enfrente hasta la Estación Central. Baja por el pasillo azul, gira a la izquierda, y entra a la Habitación Frigorífica. Aquí, deberás coger el Spray Curativo y la Caja de Fusibles y utilizar ésta en la maquina de la derecha para hacerte con el Fusible Principal. Vuelve a la Estación Central del Laboratorio, coloca el

LABORATORIO (B1)

Aww…¡Qué escena más dramática! Ahora habrá que pensar en meter a Sherry en un orfanato. Aunque Leon y Claire podrían ser unos buenos padres…

LABORATORIO (B4)

Fusible, y sal por el pasaje rojo, girando a la derecha al final.

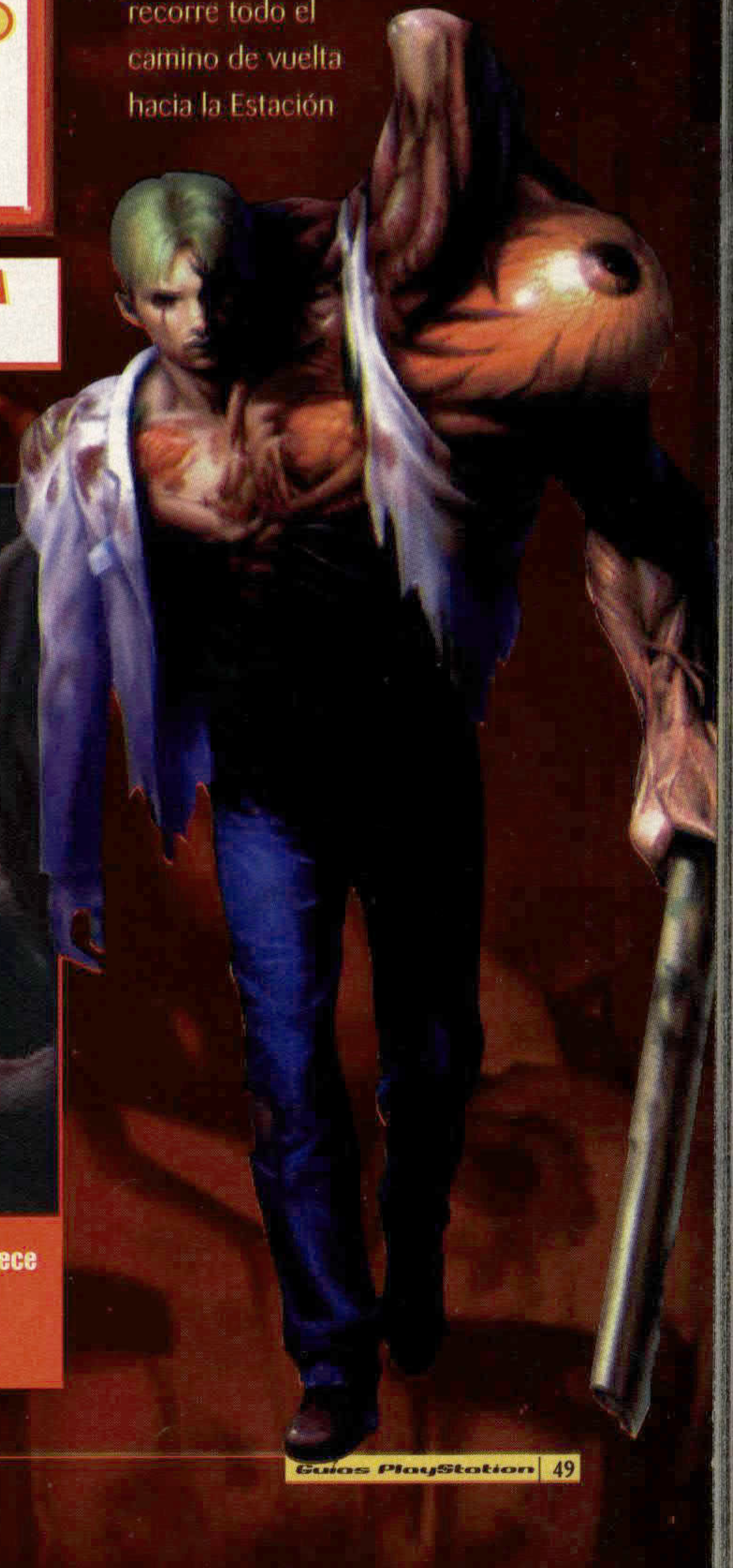
Entra por la puerta del fondo, mata a todos los Zombis y coge el Registro de Usuario, la Tarjeta Llave del Laboratorio y las Flechas de Ballesta. Pasa a través del conducto de ventilación y mata a los Lickers. Recoge todas las Granadas de la taquilla del otro lado de la habitación y la Cinta de detrás de la puerta, y abandona la esta sala.

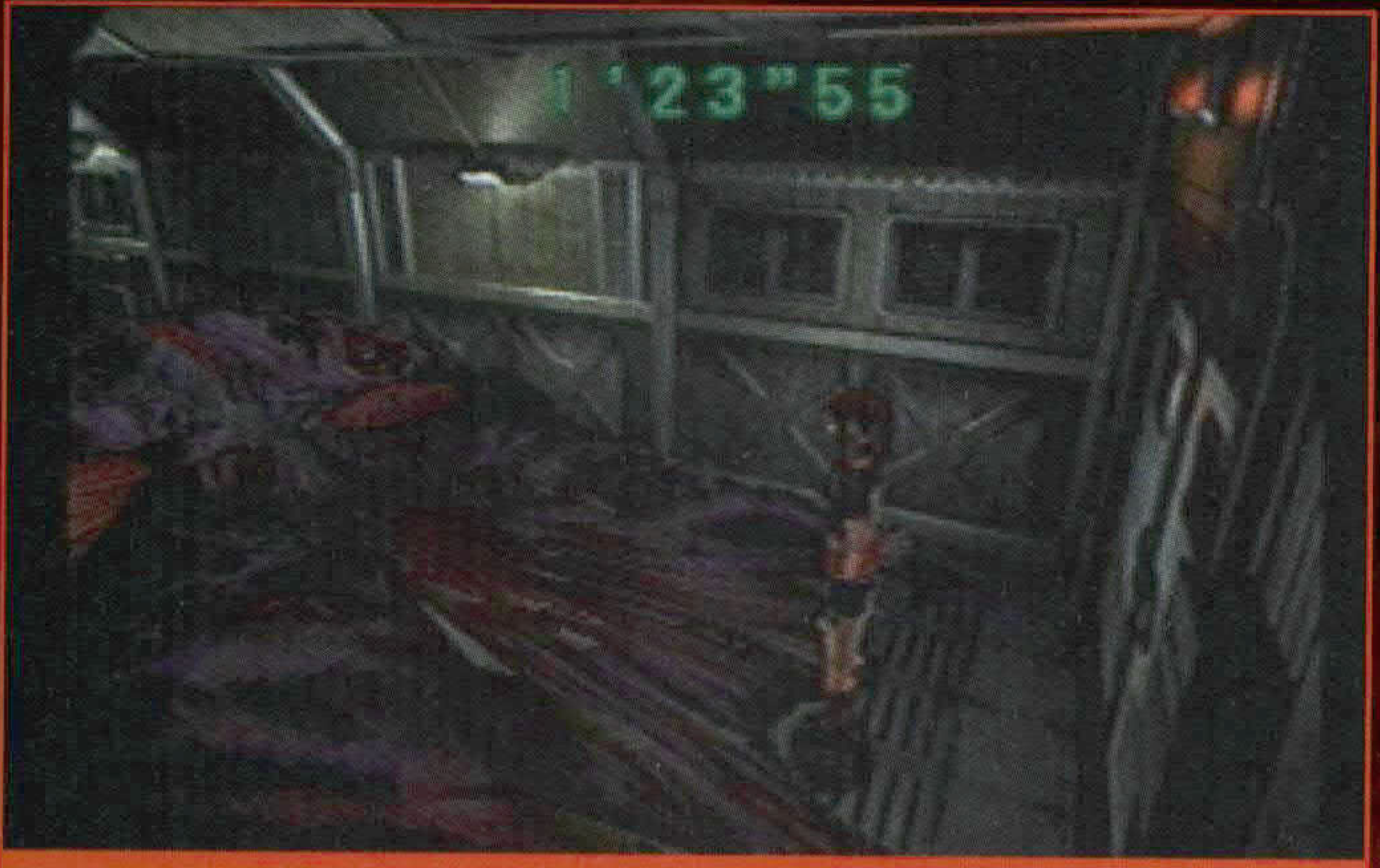
Abre el portón rojo y elimina a todas las Plantas con un arma incendiaria. Sal por la puerta del fondo y acaba con la Planta de aquí antes de bajar la escalerilla. Sal por la puerta, mata a los tres Lickers con Garras y avanza por el pasillo hasta entrar por la puerta del final. Coge el Mapa del Laboratorio y ordena el inventario hasta que tengas un par de espacios libres.

Guarda la partida y sal por la puerta de al lado.

Llega hasta el final, gira a la derecha, y entra en la Habitación de la Polilla Gigante. Elimínala con Cartuchos Incendiarios o de Acido, y regístrate en el ordenador. Sal de la habitación y cruza la puerta del otro lado pasando por la sala de los monitores. Usa la Llave de la Caja Armas, recoge la munición y el Spray Curativo y sal por las puertas automáticas. Mata a los Zombis y coge la Llave de la Sala de Energía. Ahora recorre todo el camino de vuelta hacia la Estación

¡Aggg! Esto es horrible - Birkin 3 se muta en… una cosa asquerosa. Aunque parece muy duro, tienes que dispararle con el misil que te quede, y remátale con tu Magnum o con el LanzaGranadas y acabarás en un periquete.





Mira lo que has hecho con este bicho asqueroso. Ahora habrá que llamar a alguien para que limpie todo esto. ¿No había otra forma de acabar con esta cosa sin ponerlo todo perdido?

¡Has perdido, tío! Por cierto, yo he visto una escena parecida en otro juego...

Central y sal por el túnel blanco. Vuelve a subir por el ascensor y llega hasta donde colocaste el bloque negro. Sube por él y entra por la puerta que hay arriba. Después de la escena de vídeo, sal de aquí y ve hacia la Estación Central para coger la Llave Maestra del cuerpo muerto de Annette.

Vuelve al ascensor y usa la llave.

Después de la escena de vídeo, sal por la puerta de la derecha, y ve al vagón del fondo para salvar y ordenar el inventario, dejando dos espacios libres y un par de itemns curativos. Recoge la Llave Plataforma y sal del tren. Gira a la izquierda, pasa por la verja usando la llave, sube los escalones y sigue por el otro lado. Pulsa el botón rojo que hay en el panel de enfrente para recoger las dos Bujías, antes de girar y salir por la otra puerta. Cruza ese patio y coloca las Bujías en los agujeros de la pared. Cuando aparezca T-90, esquívalo durante un par de minutos, hasta que Ada te entregue el lanzamisiles. Acaba con él monstruo y vuelve al tren.

Mata a los zombies que hay por el camino y abre las puertas que hay al final del andén. Entra ya en el tren y activa la palanca de la cábina para ponerlo en marcha. Después de este falso final, ve a la parte trasera del tren. Ya es hora de enfrentarse a ... ¡la masa de carne mutante!

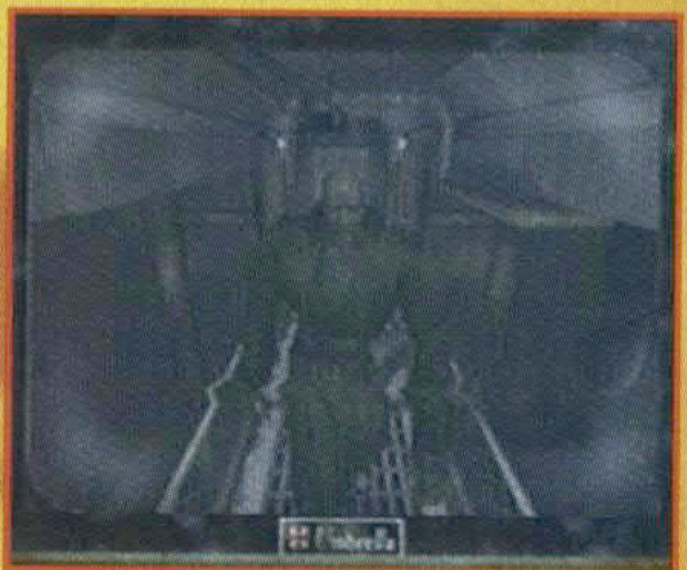
En realidad, es más fácil de lo que parece. Dispárale con el misil que te quede y después remátale con los Cartuchos de Acido. Tras tres o cuatro disparos debería morir. Dirígete ahora a la cabina principal, y disfruta de la emocionante escena final del juego Qué podemos decir nosotros, excepto que ¡te esperamos en «*Resident Evil 3*»!

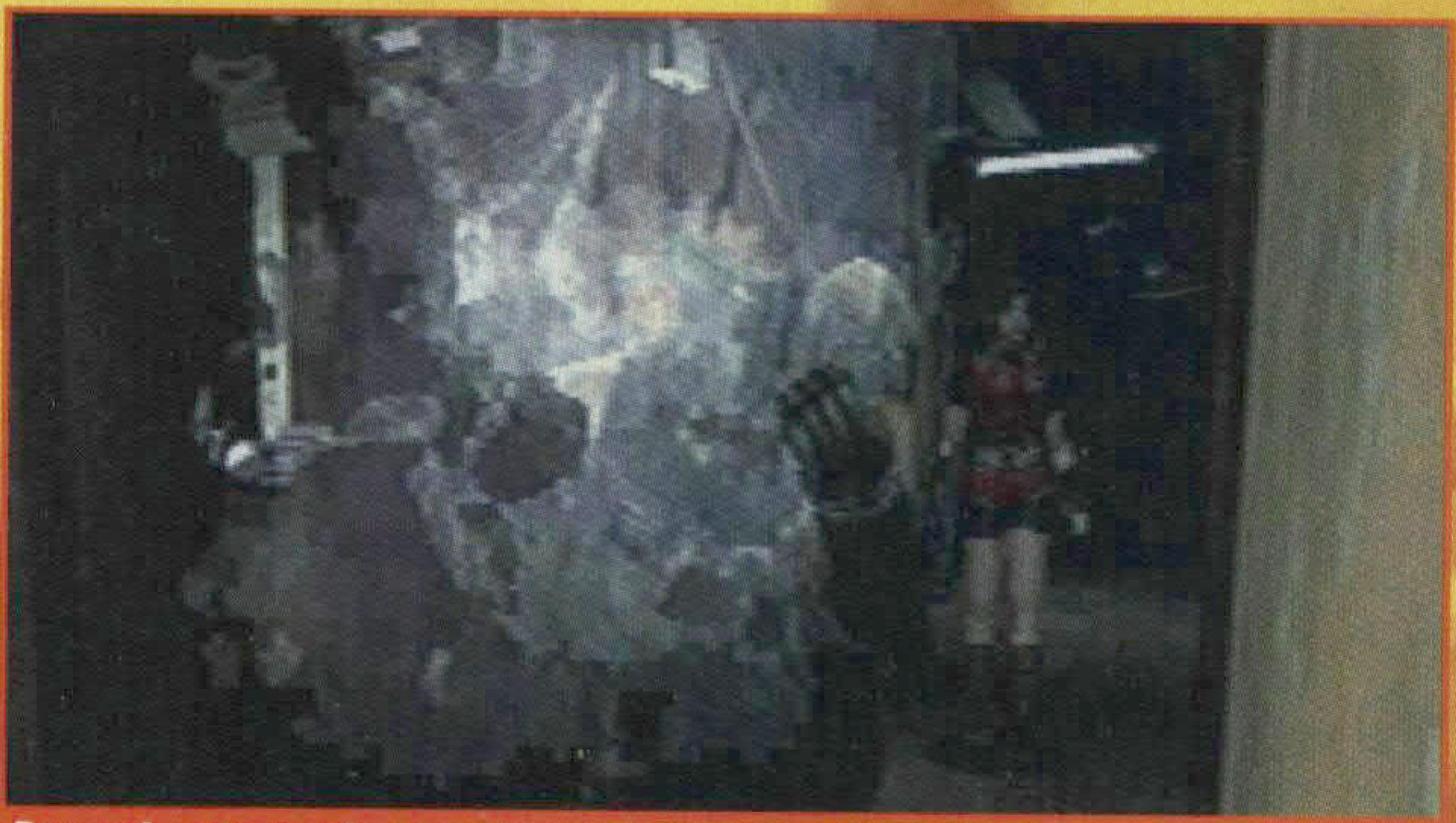
LABORATORIO (B5)

¡AQUÍ NO HAY SÓLO ZOMBIES!

En el segundo escenario te encontrarás al T-90. Esta terrorífica criatura cae de un helicóptero antes de que apagues las llamas, y te sigue a través del todo el juego, atravesando las paredes y saltando a través de los balcones. Cuando te encuentres con él, puedes esquivarle o intentar tumbarle, para conseguir munición, pero no podrás matarle hasta el final del juego.

¡Qué feo que es! Esto parece ser el final, puesto que ha caído a la lava! ¿Pero estará muerto...?





Para mí, este es el momento más terrorífico. Después de una hora sin verle, aparece de repente, dos veces en 20 segundos. La segunda vez es la peor, puesto que no esperas que aparezca de nuevo tan pronto.

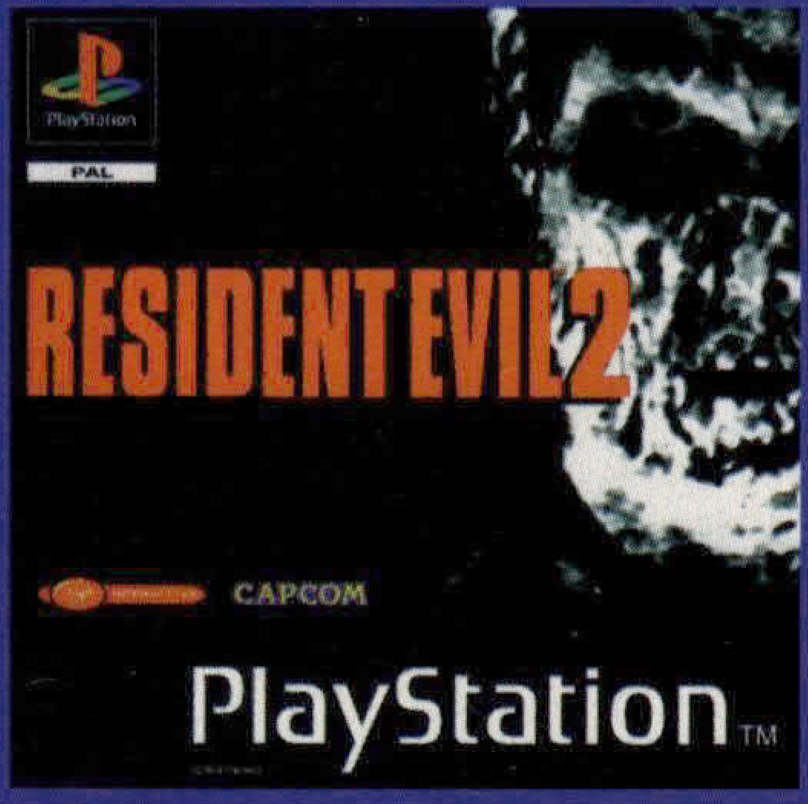
Este verano

Ponte a la moda con los juegos que más molan

Men in black 7.490

Alundra 7.490

Resident Evil 2 8.990



Forsaken 6.990

En Centro Mail tus juegos están antes y son más baratos

CENTRO MAIL

www.centromail.es

¡Los primeros!

¡Los más baratos!

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813-100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palmer, s/n ✆934 656 276

Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **NUEVA DIRECCION**

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

MADRID
Madrid
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 &916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411

NUEVO CENTRO

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939
Vigo C/ Elduayen, 8 **PRÓXIMA APERTURA**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires Paraná, 504 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:

pedidos@centromail.es

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

PAD	STEERING WHEEL
RATON	PAD ANALOGICO
MULTITAP	JOYSTICK
SECRETOS	●●●
DURACIÓN	2/3 SEMANAS
TARJETA DE MEMORIA:	5/2 BLOQUES
PASSWORDS:	NO
Nº DE CIRCUITOS:	11 CIRCUITOS

¡Ya está aquí Gran Turismo! Si has estado **esperando** el juego de coches **más real**, entonces no sólo ha terminado tu espera, sino que tenemos **trazadas todas las pistas** y te damos una **selección de algunos de los mejores coches que puedes ver.** También tienes todos los **Datel codes**, que te harán la vida más fácil.

ESCOGER COCHE

Esta es una selección de los coches con los que puedes correr hasta el final del juego:

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

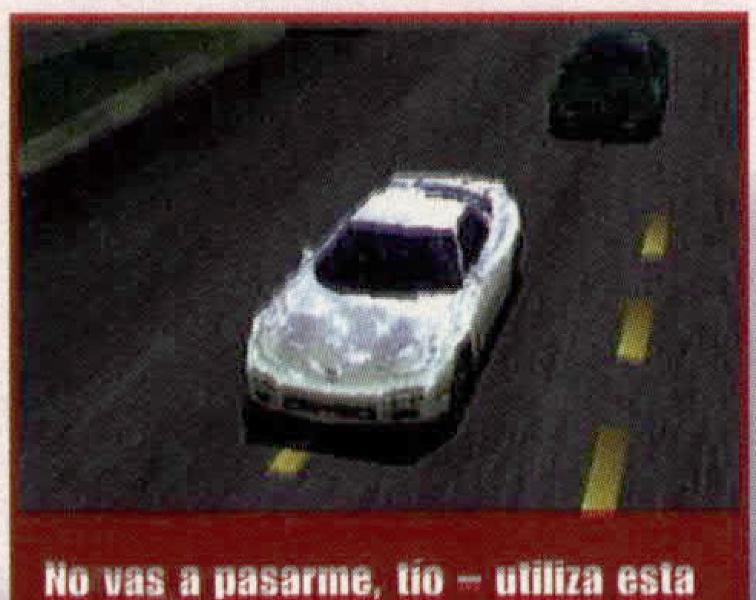
MANTENER LA TRAZADA

Uno de los factores más importantes en *Gran Turismo*, además de conducir bien, es mantenerte en la línea de carrera. Perderla en una curva puede ser crucial. Utiliza siempre tu espejo retrovisor, o la vista exterior trasera si lo prefieres. La vista exterior os ayudará a ver la parte delantera del camino y daros una idea mejor de donde estáis situados con respecto a la carretera.

Cuando los competidores están en carrera, fíjate siempre en lo cerca que te siguen; nunca estarán demasiado lejos por detrás (a menos que seas muy superior a ellos) así que ¡ten cuidado! Si coges mal una curva y estás delante de otro coche, mira detrás de tí y prepárate para cerrarle. Si te las arreglas para dar un volantazo delante de un coche que te está adelantando puede incluso empujarte y hacer que recuperes la máxima velocidad.

TOMAR LA CURVA

Cuando patines en una curva, es muy importante que tus ruedas traseras no toquen la gravilla o la hierba, porque podrías girarte y acabar mirando en sentido



No vas a pasarme, tío – utiliza esta vista posterior o morderás el polvo

contrario. La mejor forma y la más segura de tomar curvas muy cerradas es desacelerar primero y frenar después, si es necesario. Como los coches son tan variados es difícil decir exactamente como coger una curva pero hay que seguir algunas reglas básicas.

Hay muchas y diferentes técnicas para tomar una curva pero la más común y práctica es bajar la velocidad cuando vas a entrar en la curva. Con determinados coches es posible reducir la velocidad, forzándote a patinar y perder potencia, mientras que con otros vehículos es mejor frenar más veces pero de manera más suave. Sobre todo, la mejor forma de tomar la curva es pisar el acelerador y el freno en su momento.

Otra técnica es pisar el acelerador antes de la curva y después soltar para ampliar la trazada, y si crees que vas demasiado deprisa, reduce, aunque perderás potencia.

Nota: Cuando corrijas tu trazada antes de una curva, ten cuidado de no frenar justo antes de la corrección, porque te puedes marchar recto en vez de entrar en la curva.

ASTON MARTIN DB7 VOLANTE: CLASE A

Su apariencia es muy engañosa, tiene una aceleración muy baja y una velocidad máxima bastante baja. Es muy pesado para maniobrar. A menos que te gastes mucho dinero mejorándolo, deberías olvidarte de él.

DODGE VIPER GTS: CLASE A

Un precioso coche para conducir, tal vez demasiado suave, pero con un poco de práctica este podría ser tu coche favorito. Tiene la mejor aceleración de todos los coches normales y es muy manejable para patinar en las curvas

TVR GRIFFITH: CLASE A

Otro pequeño gran coche. Es pequeño, manejable y muy rápido. Sin embargo, ten cuidado con su gran motor; puede hacer que te marees. Con un poco de puesta a punto este coche puede mejorar aun más su potencia.

CHEVROLET CORVETTE: CLASE A

Una bestia de coche, muy rápido, pero ligeramente pesado. Debido a su longitud, es bastante duro para tomar las curvas pero como con todos los demás, si practicas con él, puedes llegar a volar.

HONDA NSX: CLASE A

Uno de los mejores modelos de largo, su dirección es uno de sus puntos complicados pero con una pequeña desaceleración el coche se deslizará en la curva con facilidad. Es muy agradecido para conducir.

NISSAN SKYLINE: CLASE A

Es un coche muy bueno para empezar, tiene una respetable velocidad máxima y una buena aceleración para desafiar a la mayoría de los coches de la clase A. Su manejabilidad es muy buena y llegará donde otros no llegan

DODGE CONCEPT CAR: CLASE A

Disponible solamente en Arcade Mode, es un gran coche para conducir, con una manejabilidad similar al Viper. . Solo está disponible en este precioso naranja.

CHEVROLET CORVETTE '67 COUPE: CLASE A

Este Chevvy de estilo es un pura clase en lo que respecta a apariencia, pero pierde en manejabilidad, si puedes hacerte con él en las curvas serás el conductor más envidiado.

MAZDA EFINI RX-7: CLASE A

Un coche fiable sin ninguna distinción importante, muy sólido de manejar y con una velocidad punta aceptable. Es un buen coche para los principiantes de la Clase A. Hay alguno barato de segunda mano.

SUBARU LEGACY: CLASE A

Un 4WD con mucho coraje, es bastante duro de manejar, pero solo es una pequeña pega una vez que te has acostumbrado a él. ¡Puedes hacer tu propio Legado con uno de estos, je, je!

TVR CERBERA: CLASE A

Un pequeño detalle engañoso: bastante rápido pero pesado de atrás. Con un poco de perseverancia y puesta a punto podría ser un tiro. Hay un amplio abanico de colores para escoger.

MAZDA EUNOS ROADSTER: CLASE B

Es un coche rápido para la Clase B, con un agradable y sencillo manejo y una razonable aceleración. Su tamaño puede ser una gran ventaja cuando estás trazando las curvas.

HONDA PRELUDE: CLASE B

Este coche de la Clase B es una apuesta segura para tu primer coche en el GT Mode, es barato, fiable y su manejabilidad es muy sólida. !Tendrás que luchar para conservar la cabeza de carrera, aún así.!

MODOS DE JUEG

Nota: Cualquier pista en la que aparezca el signo **II**, significa que esa pista está disponible al revés, no en un "mirror mode", pero literalmente por la otra vía, lo que añade mucha mas vida a los circuitos

MODO ARCADE

Corres contra otros cinco coches en tres clases diferentes y tres niveles de dificultad. Para acceder a todas las pistas en el Arcade Mode, debes ganar en todas las pistas que hay disponibles al empezar, en las tres clases de coches.

Completa el juego en Easy y recibirás cuatro nuevos marcas con las que correr.

Completa el juego en Normal para la Secuencia Final.

Completa el juego en Hard para obtener el pase al súper depurado GT HiFi Mode. (Time Attack en las tres etapas nocturnas con una velocidad de ejecución de 50 imágenes por segundo)

MODO GT

En el GT Mode hay muchas competiciones diferentes en las que puedes tomar parte, el tipo de coche con el que corres puede variar en ellas y puedes necesitar algunas licencias para ganar dinero. Estos son los modos disponibles:

LIGA GT

Sunday Cup
Licencia B
Clase de Coche: A o B
1. Autumn Ring Mini, 2. High Speed Ring, 3. Grand Valley East
Pole: 1500
Bonus para el Campeón: 15000
Bonus de Carrera: 1º - 3000

COPA CLUBMAN

Licencia A
Clase de Coche: A
1. Autumn Ring, 2. Clubman Stage Route 5, 3. Trial Mountain
Pole: 2500
Bonus para el Campeón: 20000
Bonus de Carrera: 1º - 7000

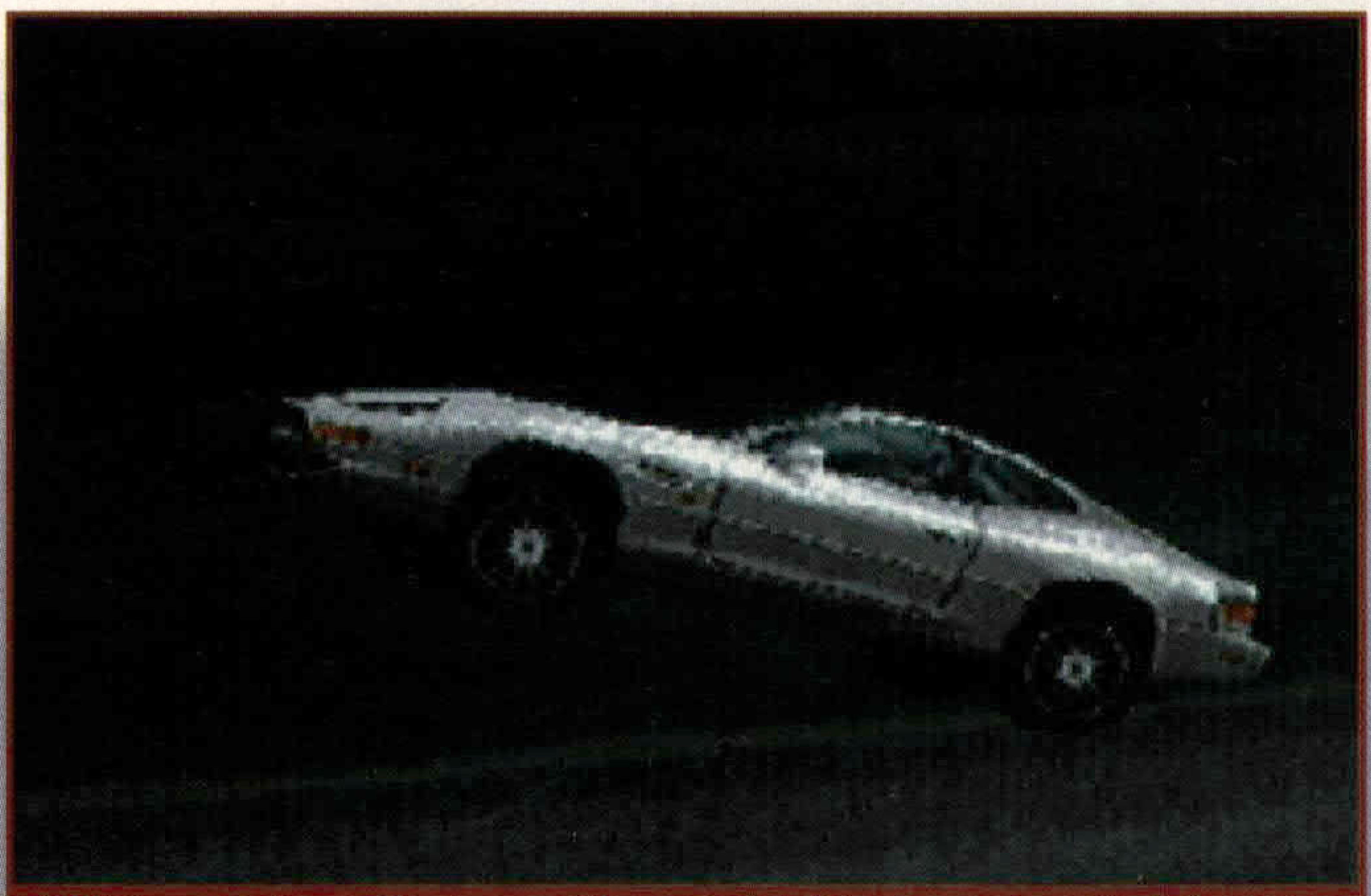
COPA GT

Licencia A
Clase de Coche: A
1. Grand Valley Speedway,
2. Deepforest, 3. Special Stage Route 5, 4. Trial Mountain
Pole: 5000
Bonus para el Campeón: 25000
Bonus de Carrera: 1º - 10000

COPA DEL MUNDO GT

Inter Licencia A

Derrapa – es todo lo que puedes hacer con está vieja belleza. Si puedes manejar este coche, ¡serás el tipo más alucinante en la pista!



Apuesto a que James Bond nunca tuvo estos problemas con la gravedad – ¡o con la falta de ella!

Clase de Coche: Carreras/Tuned
1. High Speed Ring, 2. Trial Mountain, 3. Grand Valley Speedway, 4. Special Stage Route 5, 5. Deepforest,
6. Special Stage Route 11
Pole: 10000
Bonus para el Campeón: 50000
Bonus de Carrera: 1º - 20000

EVENTOS ESPECIALES

CAMPEONATO FRONT WHEEL DRIVE

Licencia B
1. Deepforest II, 2. Grand Valley East, 3. Special Stage Route 11
Pole: 1500
Bonus para el Campeón: 10000
Bonus de Carrera: 1º - 5000

CAMPEONATO REAR WHEEL DRIVE

Licencia B
1. Grand Valley East II, 2. Deepforest, 3. Grand Valley Speedway II
Pole: 1500
Bonus para el Campeón: 10000
Bonus de Carrera: 1º - 5000

CAMPEONATO 4-WHEEL DRIVE

Licencia B
1. Trial Mountain II, 2. Grand Valley Speedway, 3. Special Stage R. 5 II
Pole: 1500
Bonus para el Campeón: 10000
Bonus de Carrera: 1º - 5000

CAMPEONATO LIGHTWEIGHT

Licencia B
1. Autumn Ring Mini II, 2. Clubman Stage Route 5, 3. DeepForest II
Pole: 2000
Bonus Campeón: 10000
Bonus de Carrera: 1º - 5000

CAMPEONATO JAPON CONTRA USA

Licencia A
1. Trial Mountain II, 2. Special Stage Route 5, 3. High Speed Ring, 4. Grand Valley East II, 5. Special Stage Route 11
Pole: 3000
Bonus para el Campeón: 20000
Bonus de Carrera: 1º - 10000

CAMPEONATO JAPON CONTRA UK

Licencia A
1. Trial Mountain II, 2. Special Stage Route 5, 3. High Speed Ring, 4. Grand Valley East II, 5. Special Stage Route 11
Pole: 3000
Bonus para el Campeón: 20000
Bonus de Carrera: 1º - 10000

CAMPEONATO USA CONTRA UK

Licencia A
1. Trial Mountain II, 2. Special Stage Route 5, 3. High Speed Ring, 4. Grand Valley East II, 5. Special Stage Route 11
Pole: 3000
Bonus para el Campeón: 20000
Bonus de Carrera: 1º - 10000

CAMPEONATO DE LA SUPERVELOCIDAD

Licencia A
1. High Speed Ring, 2. Test Course, 3. High Speed Ring II
Pole: 5000
Bonus para el Campeón: 30000
Bonus de Carrera: 1º - 15000

MITSUBISHI FTO: CLASE B

Uno de los mejores coches de la Clase B con los que correr; su manejabilidad es magnífica y la aceleración es la mejor en su clase. Si necesitas un buen coche con el que empezar, es este.

TOYOTA MR2: CLASE B

Bastante lento para ser un coche de carreras, pero también es un coche práctico con el que aprender... ¡si no te gusta la velocidad! No dejes que tus amigos te vean conduciéndolo ...

MAZDA DEMIO: CLASE C

Un pequeño y divertido coche sin más, muy lento. Si quieres que te tomen el pelo, entonces ¡este es tu coche! Hey cariño, ¿nos olvidamos de traer los sandwiches?

MAZDA LANTIS: CLASE C

Un muy buen coche de la Clase C para cualquiera de las pruebas del Modo Arcade. Realmente manejable y sin necesidad de utilizar mucho los frenos en las curvas. Si quieres un cochecito rápido, elije este.

CAMPEONATO NORMAL

Licencia A
1. Autumn Ring Mini II, 2. Grand Valley East II, 3. Clubman Stage Route 5 II, 4. Deepforest II, 5. Special Stage Route 11
Pole: 10000
Bonus para el Campeón: 100000
Bonus de Carrera: 1º - 50000

CAMPEONATO TUNED

Licencia Internacional A
1. High Speed Ring II, 2. Grand Valley Speedway II, 3. Clubman Stage R. 5 II, 4. Autumn Ring II, 5. Special Stage Route 11 II.
Pole: 10000
Bonus para el Campeón: 100000
Bonus de Carrera: 1º - 50000

CAMPEONATO GRAND PRIX

Licencia Internacional A
1. Grand Valley Endurance: 60 Vueltas, Laps, including tyre wear
2. SS Route 11 Endurance Race 1: 60 Laps, including tyre wear
3. SS Route 11 Endurance Race 2: 60 Laps, Including tyre wear
Time Trial está también disponible para todas estas pistas incluyendo sus versiones hacia atrás.

CARRERA SPOT

Aquí puedes correr por poco dinero en una sóla carrera (incluyendo calificación) en cinco del las pistas.

BATALLA MEMORY CARDS

Para que tu y un compañero podais competir con vuestra propia colección de coches que tengais salvadas, o cambiarlos por otra cosa.

PERMISOS DE CONDUCIR

Para conseguir acceder a todas las competiciones, debes terminar todos los tests. Varían en dificultad y se necesita mucha práctica para dominar todas las pruebas, pero siguiendo esta guía tendrás menos problemas.

No me imrpesiona el coche que llevas, no puedes saltarte el semáforo.

LICENCIA B

Test Uno- Salir y Parar 1

Coche: Mazda Demio
Requisitos: Ir a la línea de meta y parar en la línea de llegada en menos de 36 segundos.

Comentarios
Mantén muy revolucionado el coche y el pie a fondo. No empieces a frenar hasta que llegues a los 900m.

Test Dos - Salir y Parar 2

Coche: Mitsubishi GTO
Requisitos: Ir a la línea de meta y parar en la línea de cuadros en menos de 27 segundos.

Comentarios
Es muy parecido al test anterior, la única diferencia es que el coche es bastante más rápido y la distancia de frenado es un poco mayor. Empieza a frenar fuerte en cuanto pases los 900m.

Test Tres - Fundamentos de las Curvas 1

Coche: Honda CR-X Delsol
Requisitos: Ir a la lína de meta, cogiendo la curva a mano izquierda sin salirte de la pista, y antes de 30 segundos. Es la primera curva en el Deepforest track.

Comentarios
Mantén la trazada - necesitarás frenar suavemente, sin pasarse. Pon el pie en el acelerador tan pronto tengas controlada la curva y deberías llegar a la línea con unas décimas de sobra.

Test Cuatro - Fundamentos de las Curvas 2

Coche: Nissan Silvia
Requisitos: Llegar a la línea de meta, cogiendo la curva a mano izquierda sin salirte de la pista, y hacerlo en menos de 26 segundos.

Comentarios
Esta vez tienes aumentar la velocidad para superar el giro de la curva. Continua la trazada, frena en el giro y pisa el acelerador tan pronto como recuperes el control.

Test Cinco - Fundamentos de las curvas 3

Coche: Mitsubishi GTO
Requisitos : Los mismos que para el dos, sólo que en menos de 25 s.

Comentarios
Intenta no frenar demasiado bruscamente, da pequeños toques, sólo así no patinarás. No deberías tener ningún problema en llegar a la meta a tiempo, tan sólo concentrate en las curvas.

Test Seis: Fundamentos de las curvas múltiples 1

Coche: Mitsibishi FTO
Requisitos : Supera las dos curvas con seguridad, sin salirte de la carretera y luego cruza la linea bajo los 28 segundos.

Comentarios
La primera curva se toma facilmente sin tener que frenar, favoreciendote en continuar el trazado de la carrera. Necesitarás frenar suavemente en la segunda curva, pero no demasiado.

Test Siete: Fundamenteo de curvas múltiples 2

Coche: Nissan Silvia
Requisitos : Consigue realizar el giro de las dos curvas sin dejar la carretera y luego termina, todo bajo los 27 segundos.

Comentarios
Es parecido al test anterior la única diferencia es, de nuevo, el coche que estás usando. El Nissan es ligeramente más débil en las curvas, esto significa que será necesario que el toque que hagas a los frenos sea más fuerte.

Test Octavo - Test para la licencia B

Coche: Mazda Roadster
Requisitos : Realizar la vuelta por debajo de 1 minuto y 22 segundos

Comentarios
Recuerda mantener siempre el trazado. En las últimas curvas no necesitas casi el freno, tan sólo afloja el acelerador.

LICENCIA A

Test Uno - Práctica en las curvas 1

Coche: Toyota Supra
Requisitos : Gira en las dos curvas y finaliza en un tiempo de 34 s.

Comentarios
Esta primera curva puede ser fácil de tomar a gran velocidad pero frena antes de llegar a la segunda, ya que hay una empinada bajada de colina justo antes de entrar en ella..

Test Dos - Prácticas en las curvas 2

Coche: Toyota Supra RZ
Requisitos: Consigue pasar las curvas y terminar por debajo de los 26 segundos

Comentarios
Este primer par de curvas son lo suficientemente fáciles pero la última se complica muchísimo. Frena bruscamente antes de que la alcances y continua el trazado.

Test Tres - Practicas en las curvas 3

Coche: Mazda RX-7
Requisistos: Terminar la carrera en 44 segundos

Comentarios
Bastante dura. La curva con forma de horquilla es la llave para esta carrera. Permanece en medio, frena y gira pronto. Tal vez así lo consigas en 44 segundos.

Perdona por utilizar tu chapa para tomar la curva. ¡Envíame la factura cuando quieras!

Test Cuatro- Curvas múltiples1

Coche: Nissan Skyline GT-R
Requisitos: Terminar la carrera en menos de 39 segundos.

Comentarios
Bastante engañoso, como si el coche fuera muy pesado de llevar. La última curva es, de nuevo, la única que puede hacer que no llegues a tiempo.

Test Cinco- Curvas múltiples 2

Coche: Honda Prelude
Requisitos: Completarlo en 32 s.

Comentarios
Tienes que superar tres curvas muy rápidas: necesitas dar pequeños toques al freno en poco tiempo y asegurarte que llevas el control en la tercera o estarás fuera de la carretera.

Test Seis - Curvas múltiples 3

Coche: Toyota MR2
Requisitos: Terminar el recorrido en menos de 27 segundos.

Comentarios
La última curva es crucial. Asegúrate que estas bien situado cuando la empieces y permanece muy atento para que puedas salir lo más rápido posible.

Test Siete - Técnicas especiales

Coche: Subaru Impreza
Requisitos: Completa las cinco vueltas en 33 segundos.

Comentarios
Es bastante difícil al principio, pero puedes disfrutar de ella una vez te hagas con el control, utilizando la técnica adecuada. Deslízate en la curva con potencia como si fueras a disminuir de

velocidad, luego suelta el freno, lleva el coche fuera de la curva y da gas.

Test Ocho- Examen para Licencia A

Coche : Toyota Supra RZ
Requisitos: Terminar por debajo de 1 minuto y 8 segundos

Comentarios
Muy difícil. Hay unas cuantas curvas muy cerradas que debes tomar despacio a la derecha, y quiero decir despacio, o saltarás a la zona de gravilla. Tómate tu tiempo para completarlo.

CLASE A INTERNACIONAL

Test Uno - High Speed Ring Time Trial

Coche: TVR Griffith
Requisitos: Termina por debajo del minuto y 7 segundos.

Comentarios
Más fácil que el último par: el coche tiene mucho mas agarre y es mucho más fácil de manejar en las curvas estrechas. Recuerda seguir la trazada y frenar únicamente lo suficiente para recuperar el control

Test Dos - SS Route 5 time attack
Coche: Dodge Viper
Requisitos: Terminar por debajo del minuto 30 segundos

Comentarios

Es recorrido engañoso, aunque el principal enemigo sea el coche. No tienes prácticamente tracción, así que para poder frenar tienes que salirte casi de ella e intentar no derrapar.

Test Tres - Grand Valley Attack

Coche: TVR Griffith
Requisitos: Terminar en 2 minutos, 3 segundos.

Comentarios
Otro coche con mal agarre. Es muy fácil que vuelques así que baja despacio. Vigila las curvas en todas las chicane, especialmente tras las colinas.

Test Cuatro - Deep Forest Attack

Coche: Dodge Viper
Requisitos: Terminar por debajo de 1 minuto y 23 segundos.

Comentarios
Recuerda frenar antes de llegar a la curva; como tu coche es bastante pobre en lo que a curvas se refiere, tendrás que tomar la curva deslizándote.

Test Cinco - Autumn Ring Attack

Coche: TVR Griffith
Requisitos: Terminar en 1 m y 24 s.

Comentarios
Otro trayecto difícil, aquí las curvas cerradas son el enemigo. Tampoco tienes por que ir muy despacio. Usa el freno de mano.

Test Seis - Trial Mountain

Si continúo derraapando así voy a dar con mis huesos en el asfalto. ¡Echa el freno, amigo!

Coche: Dodge Viper
Requisitos: Terminar el recorrido en 1 minuto y 33 segundos.

Comentarios
Este trayecto no es muy malo, solo hay unas cuantas curvas cerradas. Recuerda conducir siempre por el exterior de las curvas.

Test Siete - SS Route 11 attack

Coche: TVR Griffith
Requisistos : Se debe terminar en 2 minutos y 13 segundos.

Comentarios
Este recorrido cambia de dirección varias veces y puedes encontrarte empotrado en la pared con mucha facilidad. Manten la velocidad baja y todo saldrá perfecto.

Test Ocho - Grand Valley 2 attack

Coche: Dodge Viper
Requisitos : 1 minuto y 59 s.

Comentarios
El final de tu aventura. Utiliza lo que has aprendido y no tendrás ningún problema.

Aquí vengo en mi gran coche negro, mírame como sigo la trazada – ¡el premio es mío! Es fácil conseguir manejarlo, después de todo...

CODIGOS DATEL

Si eres lo suficientemente afortunado para tener una Datel Card, esta lista te vendrá de maravilla.

10 Billones de puntos de carrera (Ver nota 1)
8008DD04 E100
8008DD06 05F5

Acceso a todos los trofeos para licencias (Ver nota 2)
Licencia B
80090854 0303
80090856 0303
80090858 0303
8009085A 0303

Licencia A
8009085C 0303
8009085E 0303
80090860 0303
80090862 0303

Licencia A Internacional
80090864 0303
80090866 0303
80090868 0303
8009086A 0303

Access Bonus Set 1 (Ver nota 3)
80098118 0202
8009811A 0303
8009811C 0303
8009811E 0303

80098120 0303
80098122 0303
80098124 0303
80098126 0303

Acceso Bonus Set 1 (Ver nota 3)
80098128 0303
8009812A 0303
8009812C 0303
8009812E 0303

80098130 0303
80098132 0303
80098134 0303
80098136 0303

Nota 1
Usa solo la Datel Card en tu garaje durante el modo Gran Turismo, luego apágalo y salva el juego con diez billones de puntos para tu tarjeta de memoria. Recomendamos no dejar encendido este código, ya que puede dañar el juego y también congelar tu cartucho de memoria . Utiliza el código solo - y no junto con otros.

Nota 2
Este código te dará los trofeos de Oro en todas las licencias. Enciéndelo solamente mientras estés en el área del Exámen de Conducir, luego apaga el cartucho y salva el juego con todas las Licencias completas. Utiliza el código solo y no junto con otros códigos.

Nota 3
Cambia tu Datel Cart mientras estas en modo Quick Arcade. Este código te abrirá todo excepto una de las opciones secretas de los 'bonus'. Este código te permitirá seleccionar cinco coches más durante el modo Quick Arcade y abrir cuatro pistas más para correr. Apágalo una vez lo hayas hecho y sálvalo. El último bonus que esta a la izquierda está desbloqueado porque los modos desbloqueados no permiten tener una visión de la persecución mientras estás en ella (¡al menos no apareció cuando nosotros lo intentamos!).

Si aún así quieres desbloquear el último bonus, cambia el siguiente código en Set 1 de (80098118 0202) a (80098118 0303).

Un giro erróneo y puede que te veas en el Túnel – ¡Y no soy muy amigo de las serpientes!

CABALLOS DE PISTA

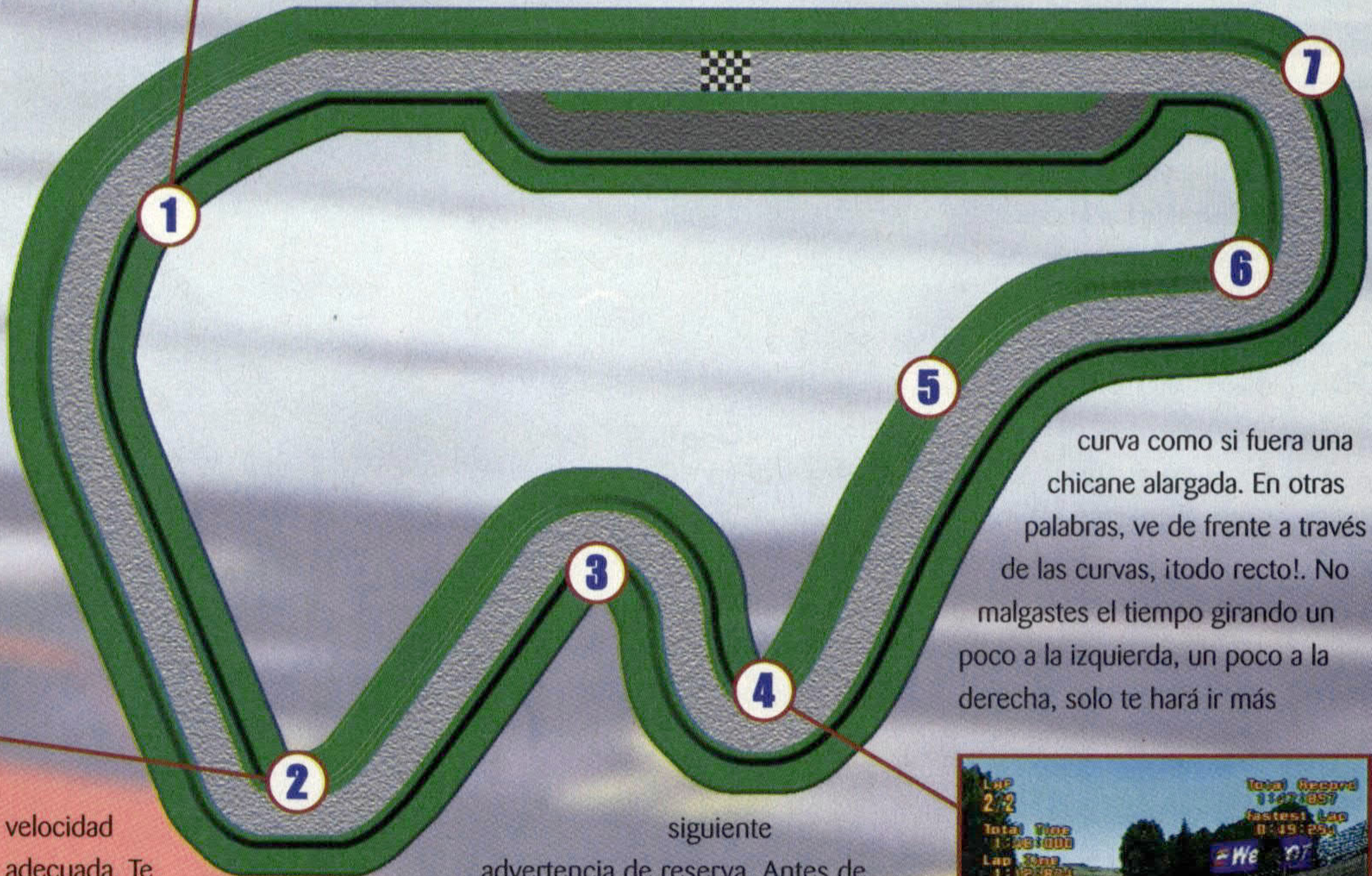
HIGH SPEED RING

VISTA GENERAL

Esta pista es una buena introducción para el mundo del Gran Turismo. Esta diseñado con la mayoría de las curvas hacia la izquierda. Se caracteriza por una larga carretera que va hacia un cañón donde empiezas y finalizas cada vuelta.

CURVA 1

Tras dar la orden de empezar, acelera tan fuerte como puedas e intenta ponerte en la posición mejor para conseguir un buen puesto en la cabeza de la carrera. Deberías intentar ponerte en los 180 km/h en la primera vuelta. No te preocupes, puedes hacerlo. Es mejor girar antes que más tarde.
Se trata de una curva larga con una pequeña inclinación hacia la izquierda aunque te ofrece una ventaja ya que tienes la ayuda de una pista Indycar con peralte, lo que te ayudará a tomar la curva con más facilidad. Recuerda que la ruta más rápida es la ruta más corta, ¡coge el interior de la curva y tómala!. ¡En la siguiente vuelta deberías estar volando a una velocidad de 220 km/h o incluso más rápido!



CURVA 2

Vas hacia una de las curvas más ajustadas a la izquierda. Puede que necesites frenar suavemente. Aunque puedes ir a toda velocidad (¡hazlo!) te irás disparado a la siguiente curva y romperás el ritmo para continuar la carrera a la velocidad adecuada. Te recomendamos que toques un poco el freno en esta curva para tomarla suavemente. Un buen momento para empezar a girar es justamente a la altura de los árboles finos que se ven en el lado derecho de la carretera. Crúzate de un lado a otro de la pista para terminar muy pegado al lado de la derecha, de esa forma conseguirás quedarte bien colocado para las dos siguientes curvas.

CURVA 3

Si frenas suavemente en la anterior curva, tienes que ser capaz de conducir con cierta estabilidad ahora, acelerando en el par de curvas siguientes. Cuando hayas pasado bajo la segunda señal de advertencia de reserva (en la que se lee 'Weaver') pon el morro en el lado interior de la curva. Tu coche sufrirá una sacudida y temblará, dirigiéndose en volandas hacia el lado exterior de la curva, entonces enderézalo, y evitarás chocarte. Hay estar preparado para la próxima curva antes de que llegue.

CURVA 4

La señal para girar está en la siguiente advertencia de reserva. Antes de que la localices, tendrás que cruzarte al otro lado de la carretera, lo más cerca que puedas de la derecha, para coger la curva desde el lado derecho y tan cerca de su interior como te atrevas. Antes de salir, tu coche volverá poco a poco a la derecha hasta que la curva se suavice. Este tipo de curva hace que tu coche se agarre bastante y su control en el asfalto no sea muy difícil. La idea es hacer que una curva con un ángulo más grande, usando todo el ancho de la carretera.

CURVA 5

Cuando entres en el túnel, recuerda que puedes volver a coger algo más de velocidad. La curva es a mano derecha y es pan comido, así que ¡no hay problema! .Tan solo evita pisar la hierba del borde de la carretera, o perderás la estabilidad. Entra por el interior de esta curva.

CURVA 6

Reduces velocidad como en la quinta curva, y ves una larga y suave a la izquierda, a la que deberías acercarte desde la anterior curva como si fuera una chicane alargada. En otras palabras, ve de frente a través de las curvas, ¡todo recto!. No malgastes el tiempo girando un poco a la izquierda, un poco a la derecha, solo te hará ir más despacio.

CURVA 7

Hasta ahora ha sido un simple y sencillo 'hola' al Gran Turismo y este hecho debería animarte a que continúes hacia la última curva de la pista. Es a la izquierda, izquierda, izquierda, todo el camino vas cogiendo bastante velocidad y te encontrarás en la recta final, en frente de toda una multitud

TRIAL MOUNTAIN

VISTAZO GENERAL
Estás en el Trial Mountain. Comparado con el High Speed Ring, el Trial Mountain te enseñará todo sobre el uso de los frenos. Y no pienses que te vas a ir riendo y gritando durante todo el recorrido '¡no me frenará nadie!' Si no frenas, lo vas a pasar bastante mal.

CURVA 1
Esta es la principal prueba en el que realmente vas a tener que ser hábil con los frenos. Si has tenido la tentación de olvidarte del botón de la esquina... ¡Ya sabes para que es, así que utilízalo!.

CURVA 2
Tu coche obedientemente se dejará caer sobre el asfalto y saldrá disparado hacia la siguiente curva; una maniobra fácil. Contento con la última curva, haz lo mismo en la simétrica pero a la derecha, antes de volver a la izquierda.

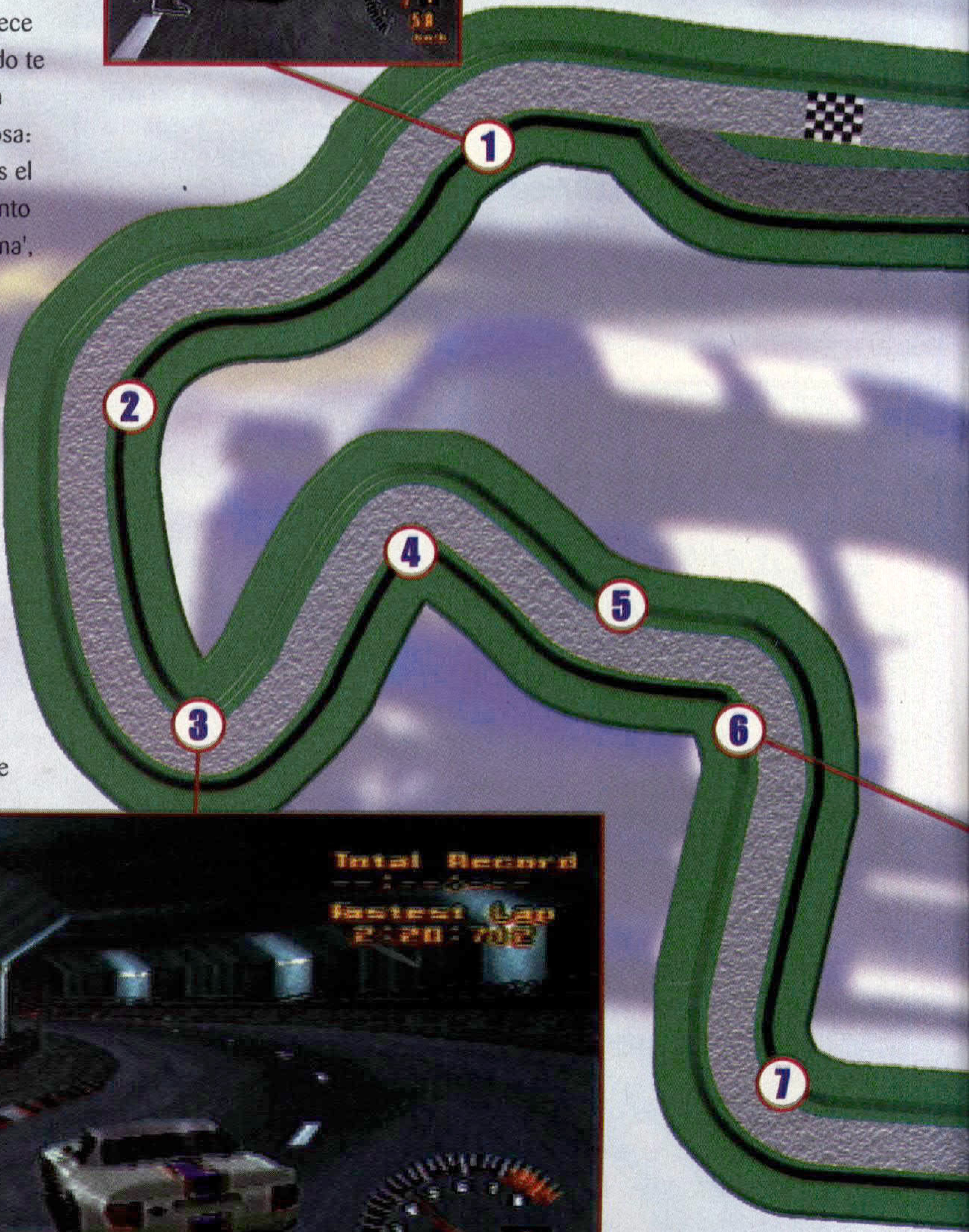
CURVA 3
Empezarás a oír como tus neumáticos rechinan, y sabrás que se te está acabando la suerte . Hay una gran piedra que aparece en un punto concreto y cuando te acerques tendrás un túnel a la vista. La curva es muy engañosa: ¡no te confíes!. No subestimes el peligro de esta curva- tan pronto como pienses 'no hay problema', te encontrarás el radiador del coche destrozado en la valla de separación de la carretera. El truco es frenar justo antes de la curva y acelerar una vez hayas entrado en ella.

Cara a cara con dos toneladas de metal, ¡con esta estampa!

CURVA 4
Tras el túnel, coronas la cima de la colina que has estado escalando y empezarás a descender por una carretera muy estrecha. El hecho de que estés rodando colina abajo hace que las curvas se acerquen a ti de forma más rápida y que veas el recorrido mucho más difícil de salvar. Vas a tener que frenar y, desde luego, en este recorrido no te vas a librar de ello.

CURVAS 5 Y 6
Vete preparando para la última curva, la siguiente es muy suave en dirección derecha pero después gira peligrosamente hacia esa misma derecha. Afortunadamente habrás reducido tu velocidad drásticamente, ya que se estrecha cada vez más hacia ese lado. De esta forma no tendrás muchos problemas para mantenerte en el pavimento.

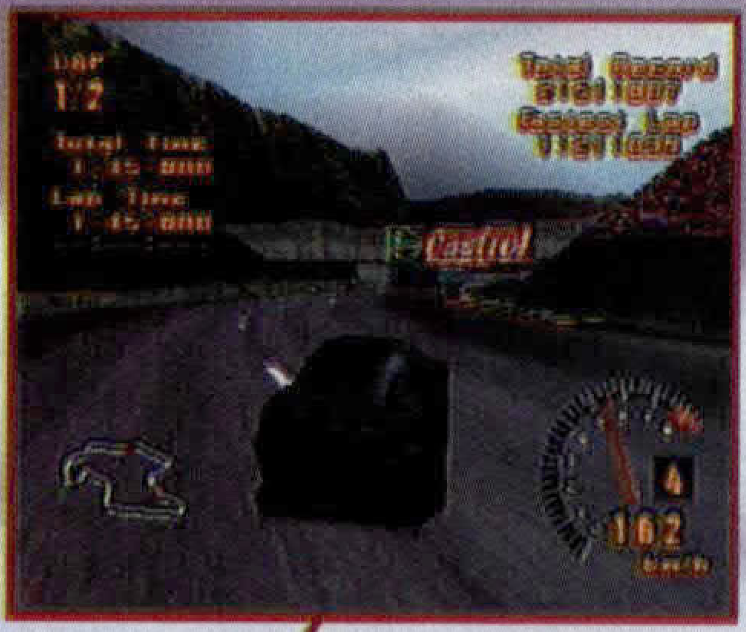
CURVA 7
Luego hay otro túnel pero esta vez es corto y recto, hasta que salgas de él, hay una difícil a la izquierda. Habrá un espacio abierto marcado con una señal amarilla sobre el asfalto, y lo mejor que puedes hacer es usarla para ayudarte a tomar la curva un poco mejor, con lo que sentirás algo más de control cuando entres en un túnel bastante claustrofóbico. Este es largo y



recto, permitiéndote ir a una gran velocidad pero siempre vigilando los montículos del asfalto que te podrían pillar desprevenido.

EL PASO DE LA COLINA

Esas peligrosas protuberancias, tres en total, cruzan el camino y no hay forma de esquivarlas. Te encuentras en lo alto, así que podría ser peor. Cuando vueles sobre ellas, relájate y disfruta. Esas protuberancias, realmente te moverán de tal forma que cualquier vibración puede enviarte a dar vueltas de campana. Puedes hacer dos cosas. Una: reduce gas y conduce con calma todo el trayecto de la montaña, rueda sobre cada punta con precaución (¡aburrido!). O dos: vuela por los lados de la colina, da algún que otro salto pero no pierdas el control (¡bastante más divertido!). ¿Qué que vas a hacer?. Asegúrate que estas en el medio de la pista, en línea con el túnel. Si haces esto no te deslizarás apartándote del camino de la trazada y no acabarás en la cuneta ¡La mejor forma de tener el control del coche en este momento es no tocar la dirección!. Sí, como suena, lo sé, pero lo más fácil para perder el rumbo es intentar corregir la dirección en el momento erróneo y que las ruedas giren golpeándose contra la carretera, enviándote a un lado u otro de los bancos de gravilla. Permanece en línea recta sin salirte.



CURVA 8

Cuando aceleres colina abajo, podrás ver la señal amarilla en el fondo de la pendiente. Eso significa que va a aparecer una curva estrecha. Esta curva a la izquierda no empieza muy bruscamente aunque pronto verás cómo se estrecha.

CURVAS 9, 10 & 11

La pendiente se levanta sobre si misma en dos curvas, una a la derecha, seguida de una a la izquierda. Luego, una vez que sientas una falsa sensación de seguridad, la pista te lanzará hacia un estrecho camino. La única forma de cogerla es girar a la izquierda, e ir frenando según vayas girando.

CURVA 12

El recorrido continua de nuevo colina abajo, dejándote coger rápidamente la velocidad que perdiste en la última curva, aunque solamente te esta engañando otra vez, ya que tendrás que coger una difícil curva a la izquierda antes de entrar en una recta maravillosa. De nuevo, frena para tomar esta curva con el fin de que la parte trasera de tu coche se deslize y conduzcas con las ruedas delanteras sobre el bordillo izquierdo.

CURVAS 13Y 14

Al final de esta recta hay una estupenda chicane abierta. Métete por el extremo derecho de la recta y no gires hasta que estés cerca del final de la curva. Según la vayas dejando, has de estar listo para ponerte en la segunda mitad de la chicane, y entonces puedes corregir el derrape. Utilizando esta técnica conseguirás colocarte en el final de la recta. Ahora acelera y gana la carrera.

Luchando a muerte por una buena posición en el túnel.

SPECIAL STAGE R11

Esta toma nocturna de conducción puedes verla realmente con tus ojos... er, pasa la sal cariño , oh!

VISTA GENERAL

Este recorrido nocturno te ofrece una visión urbana haciéndote zigzagear a través de rascacielos y subterráneos, dejando tus pobres frenos al rojo vivo al final de la carrera. ¡Es bueno hacer algunos pequeños ajustes!.

CURVA 1

Esta primera curva te facilitará el recorrido con una recta larga y fácil. Clava tus neumáticos en la línea blanca de la derecha y acelera en el giro. Deja que tu coche vaya a la izquierda, para que puedas bajar en picado al segundo giro.

CURVA 2

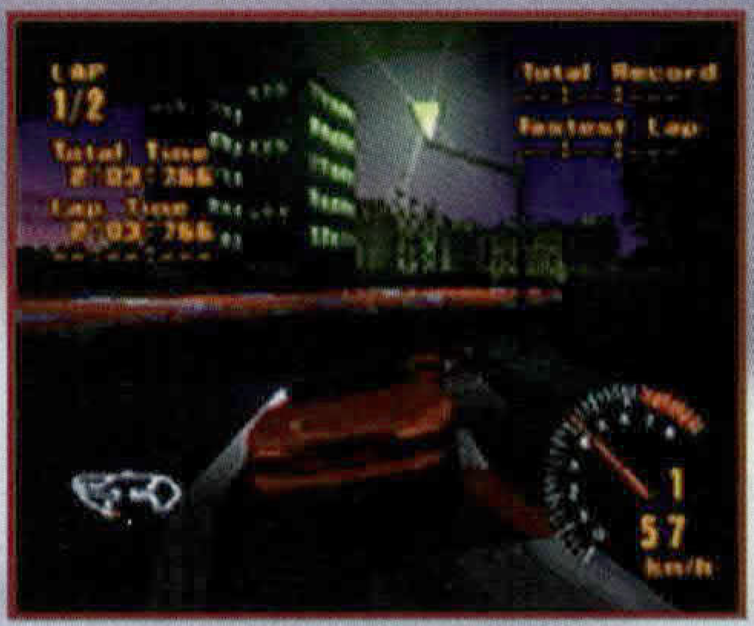
Este es un camino estrecho, vas a tener que frenar en él. Ya sabes que todo va bien cuando el coche gira en la curva hacia un lado del camino y al mismo tiempo las ruedas te están empujando a lo largo de él.

CURVA 3

De acuerdo, son realmente dos curvas, pero si fueras inteligente, podrías tomarlas en conjunto. Este par tan ajustado izquierda-derecha se puede resolver tomando la primera curva estrecha a la izquierda, y tomando suavemente la siguiente a mano derecha.

CURVA 4

Para esta curva cerrada, no hay otra alternativa más que tirar del freno de mano. Acércate a la izquierda de la línea central de color amarillo y actúa ANTES de que llegues a la la señal de peligro de 25m. Hay una línea blanca situada delante para que te orientes. Si esperas demasiado, te irás patinando contra la pared.



CURVA 5

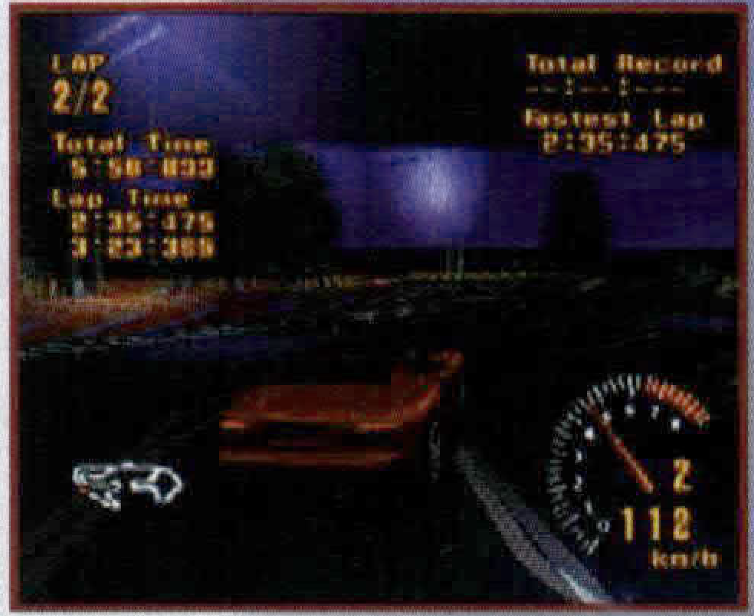
Esa pequeña picardía de niño te hará coger el ángulo correcto a la izquierda. Tira fuertemente del freno de mano en ese momento.

CURVA 6

En realidad, la mayoría de este recorrido parece ser amigo del freno de mano. Es también el mejor camino para coger esta herradura de la suerte. De nuevo, entra desde el lado mas alejado de la línea central amarilla hacia la esquina.

CURVA 7

Esta es una curva larga y fácil hacia la izquierda que pronto se intensificará al final del túnel.



Cuando la segunda parte de la curva empiece a cerrarse, tendrás que frenar fuerte y dirigirte al interior de la curva.

CURVA 8

La larga recta está rota por las barreras que se deslizan a lo largo de la zona reservada central, lo cual significa que tienes que dar la vuelta muy suavemente a la derecha, para cambiar al otro lado de la

¡Naaaacido para ser un salvaaaaaje! Pon el motor a tope – ¡preferiblemente en línea recta!

calzada. Ten cuidado para no chocar contra la parte saliente de las barreras. Antes de llegar a las barreras negras y amarillas, vuelve a la izquierda.

CURVAS 9 Y 10

Larga, fácil y a la izquierda, y entras fácilmente a la derecha justo en frente de la tribuna.

CURVAS 11 Y 12

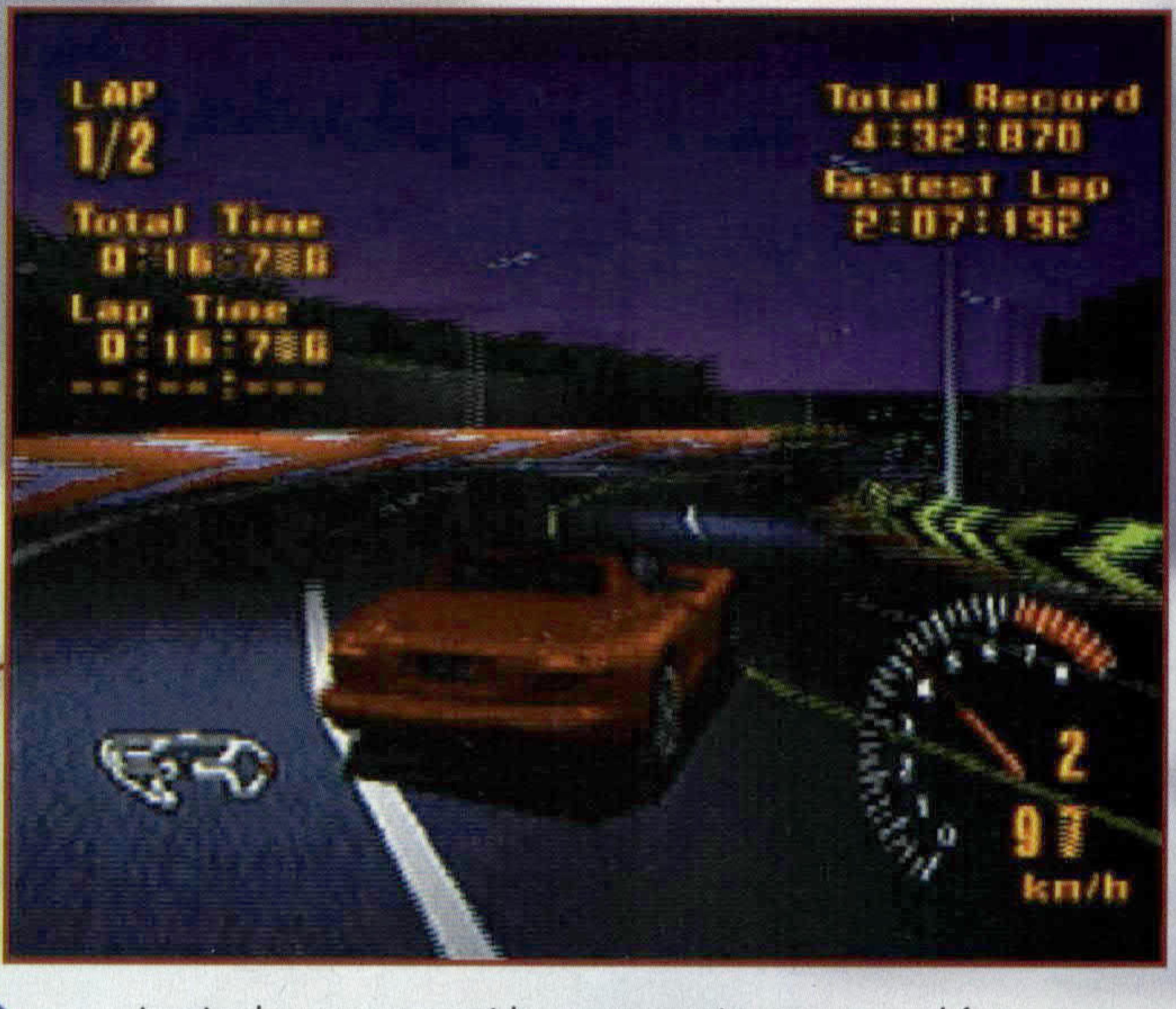
Un par de rápidas curvas derecha-izquierda se cogen mejor utilizando el freno de mano en la primera. Te deslizarás hacia la pared pero tienes que girar lo suficientemente pronto, para que dejes de deslizarte JUSTO antes de que sufras cualquier daño. En la segunda curva usa el freno.

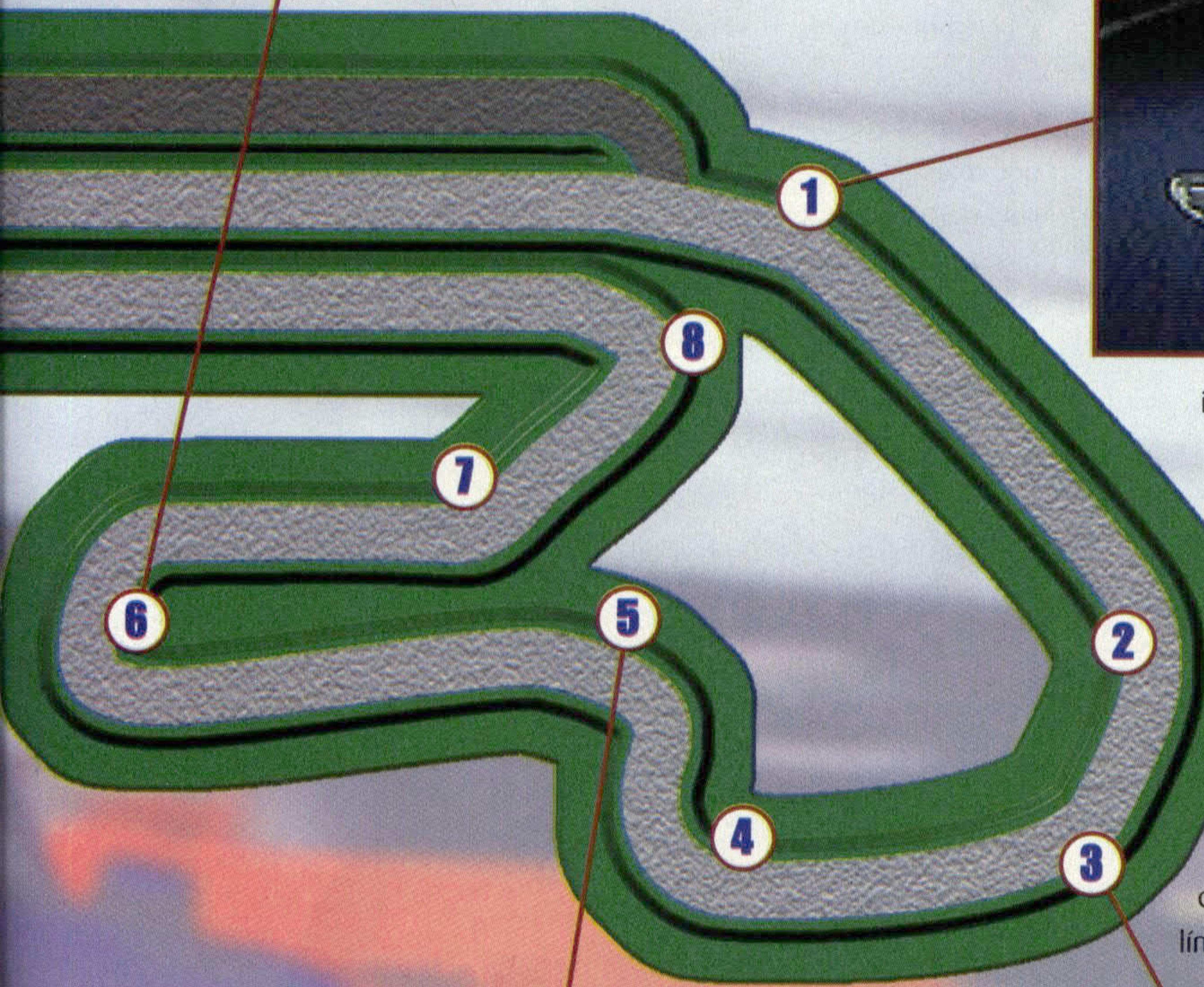
CURVA 13

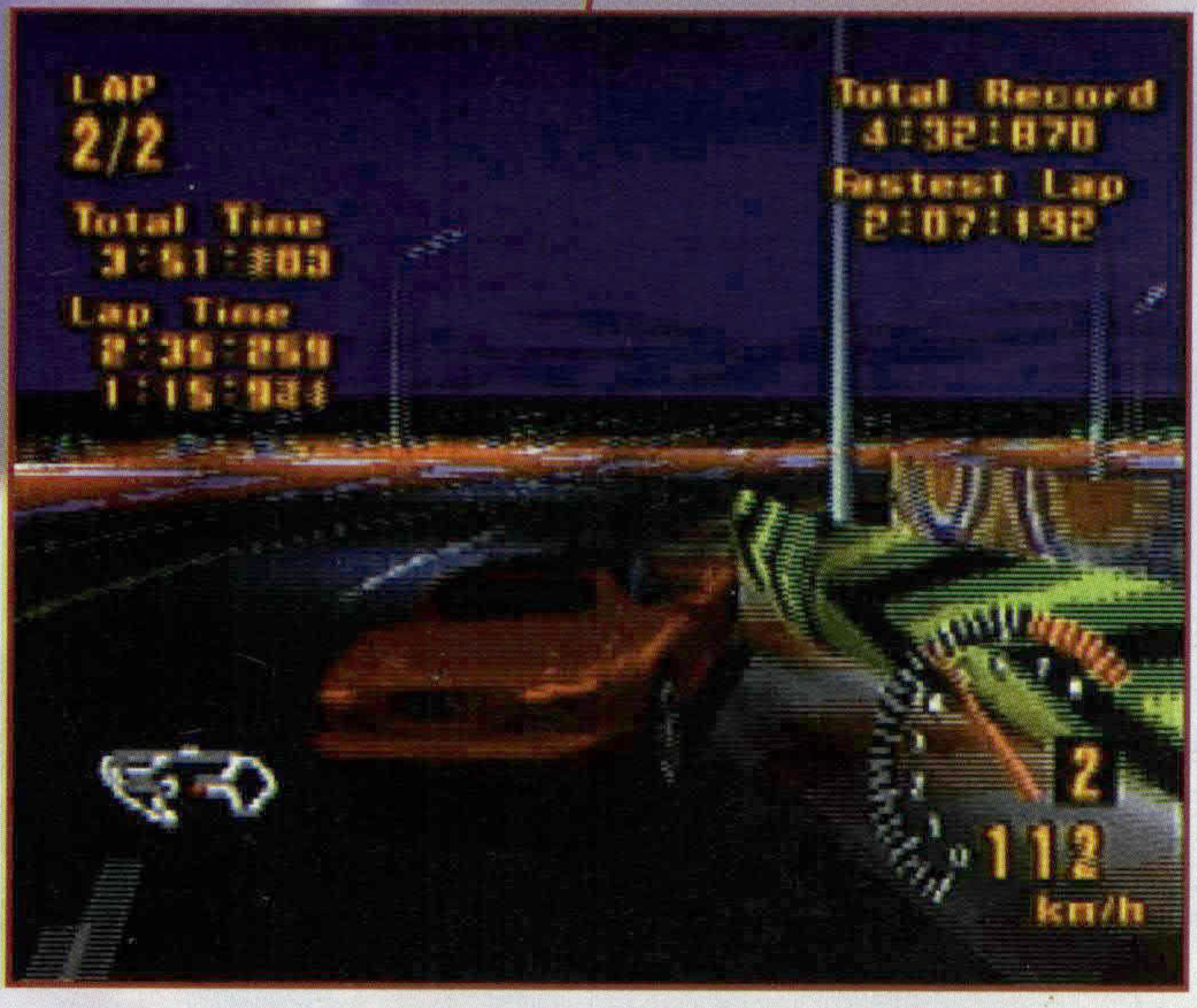
Esta curva es larga y hacia la izquierda. Recuperarás la velocidad que has perdido antes.

CURVA 14

Esta esquina viene después de la pendiente y empieza amagando con un pequeño giro a la izquierda, que va seguido por una brusca entrada a un túnel. No te dejes engañar por el salto hacia la izquierda cuando aparezca. En lugar de eso, cógela pegado a la pared en el lado derecho, frena, y luego deslízate por la curva hasta que cruces la línea amarilla de nuevo.







CURVA 15

Se trata de una buena curva que progresivamente se va cerrando hacia la izquierda. La mejor forma de cogerla es frenando en la primera parte de la curva y manteniéndote en línea recta antes de que llegues al final de la etapa. Haciendo esto, serás capaz de acelerar fuera de la curva en una pequeña recta que hay a la salida.

CURVA 16

Esta curva bastante cerrada sólo necesita que uses el freno antes de entrar en ella. Asegúrate de que te diriges hacia la zona de 'paso de peatones'.

CURVA 17

Entra desde el lado izquierdo de la pista y deslízate al fondo de la curva derecha. En el centro de la línea interior de la siguiente curva hay unos pequeños baches en la tierra: ¡Dan dolor de cabeza a esas lombrices!. ¿No?.

CURVA 18

La última curva es realmente un poco decepcionante, ¡demasiado fácil!. Se trata de una amplia curva a la derecha que termina en recta. ¡Así cualquiera!.

No derrapes con el trasero del coche ¡con esa mirada en tu cara!

GRAND VALLEY – EAST SECTION

VISTA GENERAL
Curvas y barreras, con un túnel de gran tamaño, hacen que este sea un recorrido desafiante.

CURVA 1
Fácil a la izquierda. Acércate desde el extremo derecho, haciendo tu ángulo de entrada tan suave como sea posible, así conducirás en línea recta y no necesitarás corregir la dirección para entrar en la segunda curva.

CURVA 2
Frena repentinamente según te vayas acercando (si no puedes mantener el control desde la curva anterior tu coche derrapará) y deslízate por la curva.

CURVA 3
Fácil a la izquierda colina arriba, no tiene ningún problema.

CURVA 4
Te estas metiendo en una escondida y estrecha curva a la derecha en la cima de la colina. Fíjate en la señal roja y blanca. Está en la mitad de la cima de la colina; la tentación es rodar al lado derecho del camino para empequeñecer la curva, pero si lo haces, saldrás despedido contra la hierba del arcén cuando caigas y pierdas el control.

CURVAS 5 Y 6
Nada que temer. Tan solo pega tu coche a la línea blanca y lánzalo por ella. Nada más.

CURVA 6
Esta curva requiere un poco más de atención en los detalles. Otra vez, está situada inmediatamente después de la cima de una pequeña colina, así

¿No ves que tengo una importante carrera? Mira, ¡no me importa que tu otro coche sea un Porsche!

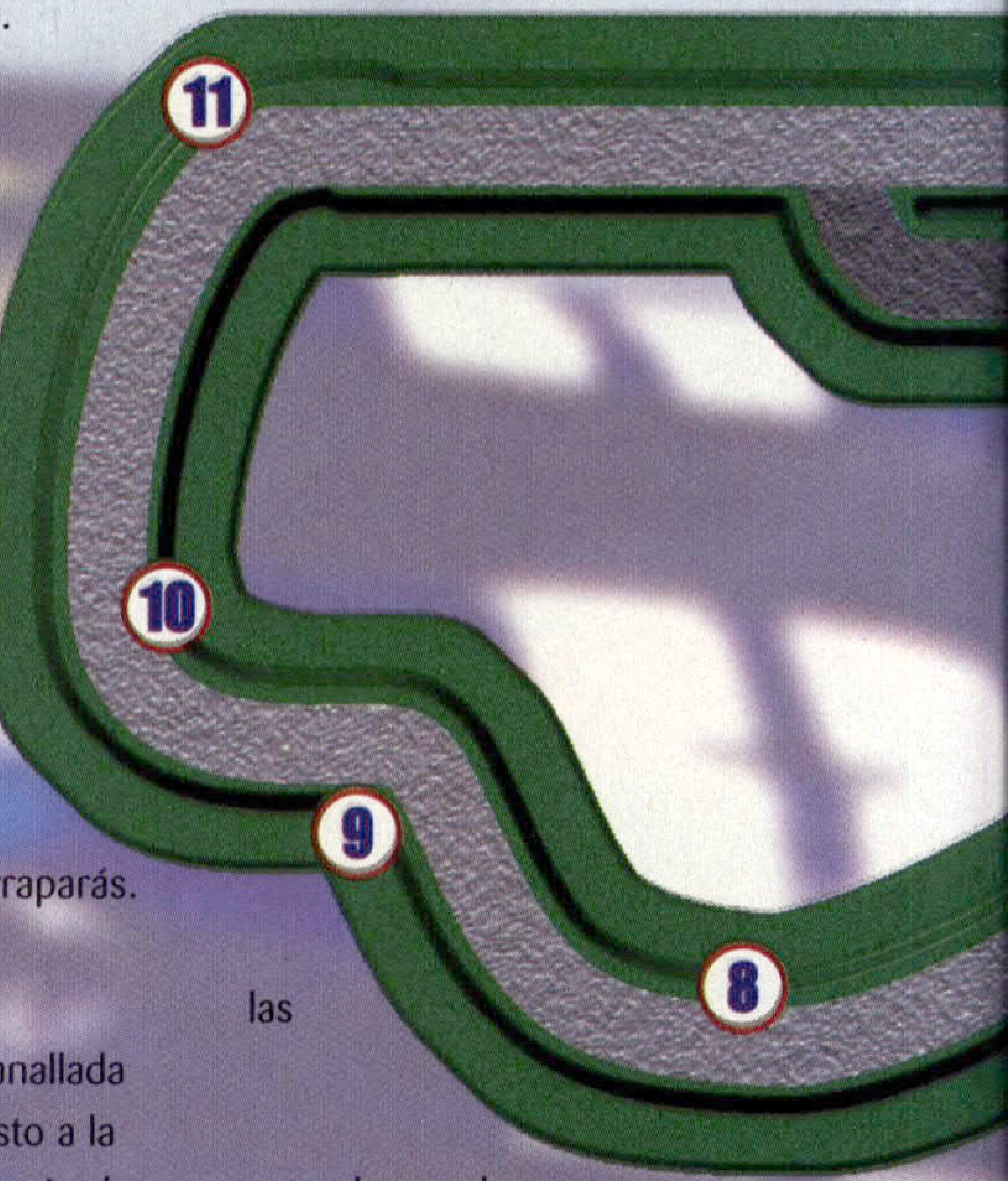
que necesitarás atacarla bien para que tus ruedas no se despeguen del asfalto. No conduzcas en el lado izquierdo, junto al bidón de gasolina azul y blanco, porque tu coche torcerá a la izquierda en el aire. Asegúrate que te acercas por arriba y al lado derecho. De cualquier forma, si vas demasiado rápido a la derecha, caerás en el otro arcén con hierba y patinarás. Así que salta y toma la curva.

Si has caído bien, deberías encontrarte cerca del bordillo de la derecha. Pégate a él como si fuese un viejo amigo porque pronto te abandonará. Necesitarás tan solo tocar el freno para volver a tomar la curva. No frenes demasiado bruscamente o tu coche perderá estabilidad y derraparás.

CURVA 7
¡Esta es una verdadera canallada de curva!. Se esconde justo a la vuelta de la curva de la izquierda de la barrera y parece todo demasiado fácil hasta que es demasiado tarde. Haz lo siguiente para tomar esta curva con una velocidad aceptable. Asegúrate que vas por el lado derecho del recorrido, viendo de pasada las señales a toda velocidad. Cuando tus ruedas delanteras pasen el bordillo rojo y blanco de la derecha y justo antes de las marcas amarillas de la carretera, echa el ancla. Espera un instante, luego manda el coche sobre el lado izquierdo. La parte trasera se deslizará, asi que acelera a tope. Si lo haces bien, tus luces traseras deberían estar encima de las marcas amarillas, así que utiliza esto como una guía para coger bien la trazada.

Cuando el morro de tu coche este apuntando aproximadamente en dirección de un espacio vacío después de la pared del túnel, aumenta la velocidad y rectifica el sentido. Ahora debes girar hacia la derecha para coger la pendiente y luego cambiar la dirección en la curva. Es necesario algo de práctica, pero puede ayudarte a ganar carreras.

CURVA 8
Alcanzas el lado izquierdo del túnel justo a tiempo antes de que las estrecheces de la derecha aparezcan. Una vez que hayas salido del túnel, hay una larga hilera de sombras que engañan sobre los márgenes de la carretera. Utiliza esto como guía: es el momento de dar caña al coche a la derecha y ¡rápido!. Levanta tus ruedas de la derecha y ponlas sobre el bordillo e inmediatamente, subirás vertiginosamente a la novena curva.

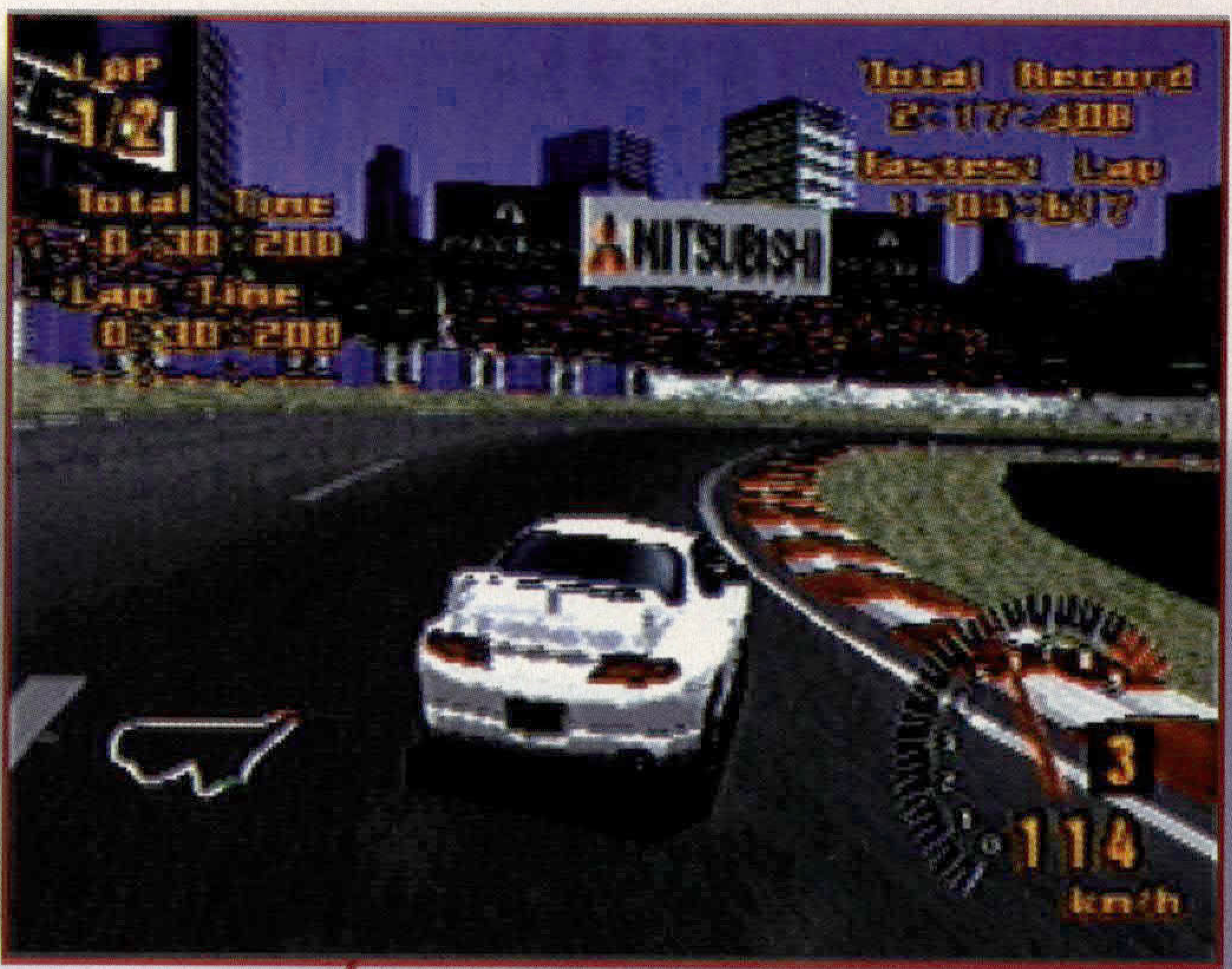


¡Cómo corren estos tíos! Cualquiera diría que regalan algo al final de este recorrido...

CURVA 9

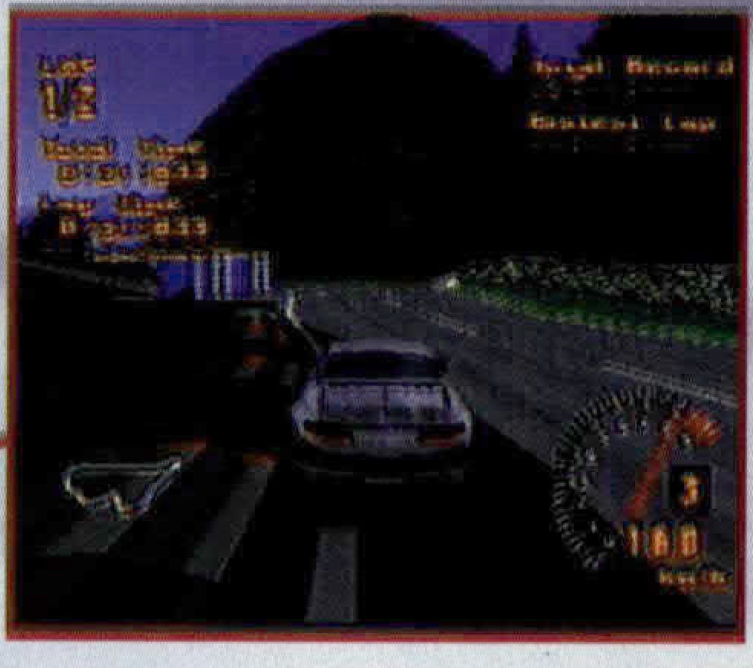
Es simétrica a la anterior. De nuevo, explota tus neumáticos, izquierda, esta vez, sube sobre el bordillo y corta cruzando la curva. La parte final de tu coche puede deslizarse suavemente, así que prepárate para dominarlo con una suave frenada.

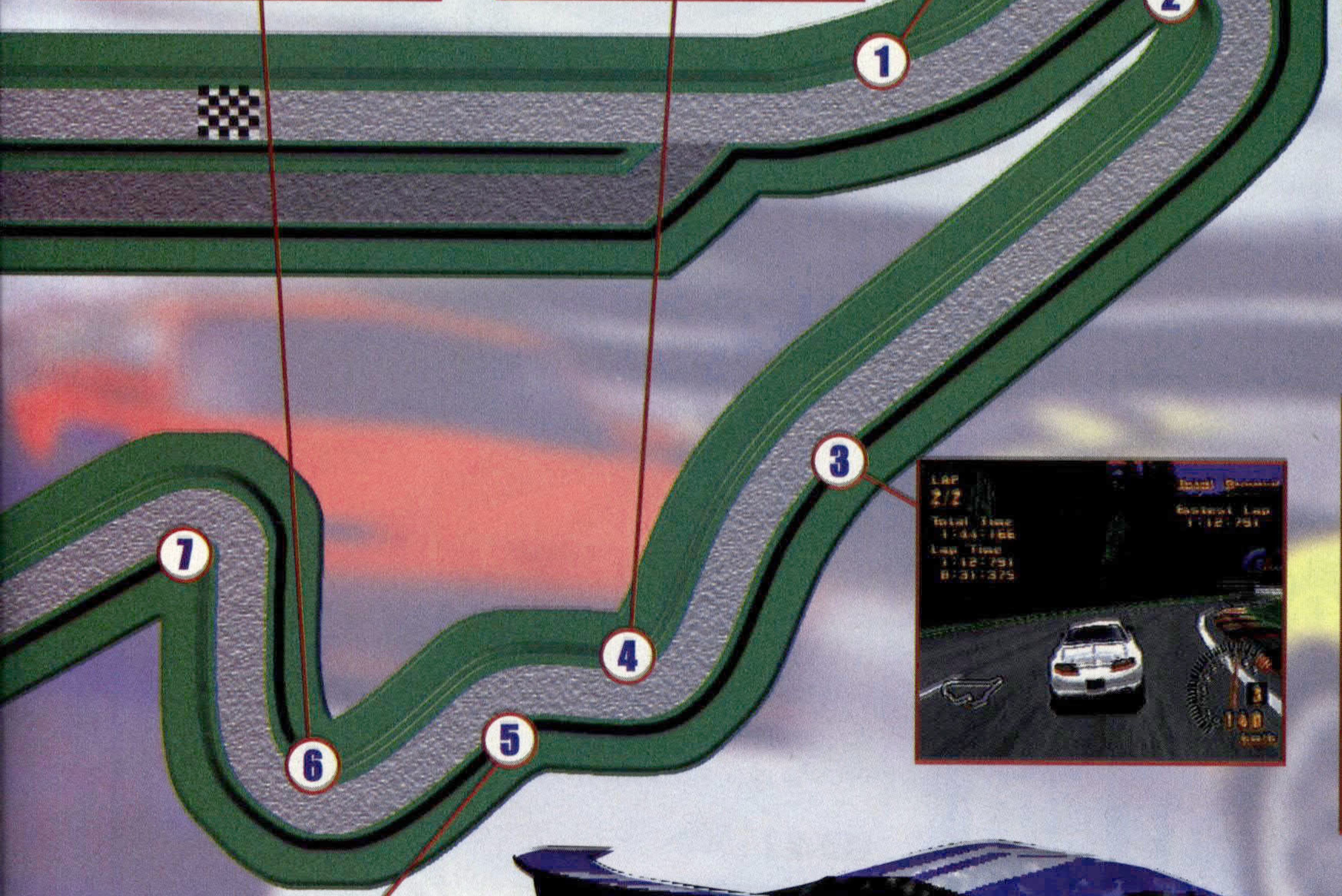
Nada de muestras de cariño, solo sudor y velocidad– ¡esas cosas no deben mezclarse!



CURVA 10

¿Recuerdas como tomaste la séptima curva?. Esta vez haz lo mismo. Ve desde el interior de la curva y desliza tu trasero, de tal forma que tu capó miré a la barrera ¡pero solo un instante! . Lo mejor es entrar en esta curva rápidamente y luego enderezar y hacer lo que queda. Alinéate con el bordillo de la izquierda tan pronto como encuentres la señal de Castrol de fondo.





CURVA 11

Desde el borde de la izquierda, tírate en picado pon tus ruedas dentro del bordillo. Cuando la curva se vaya terminando, ves disminuyendo el control sobre el coche y concéntrate en la aceleración en el recta final.

Una salchicha azul con cuatro ruedas, ¡pero vaya velocidad!

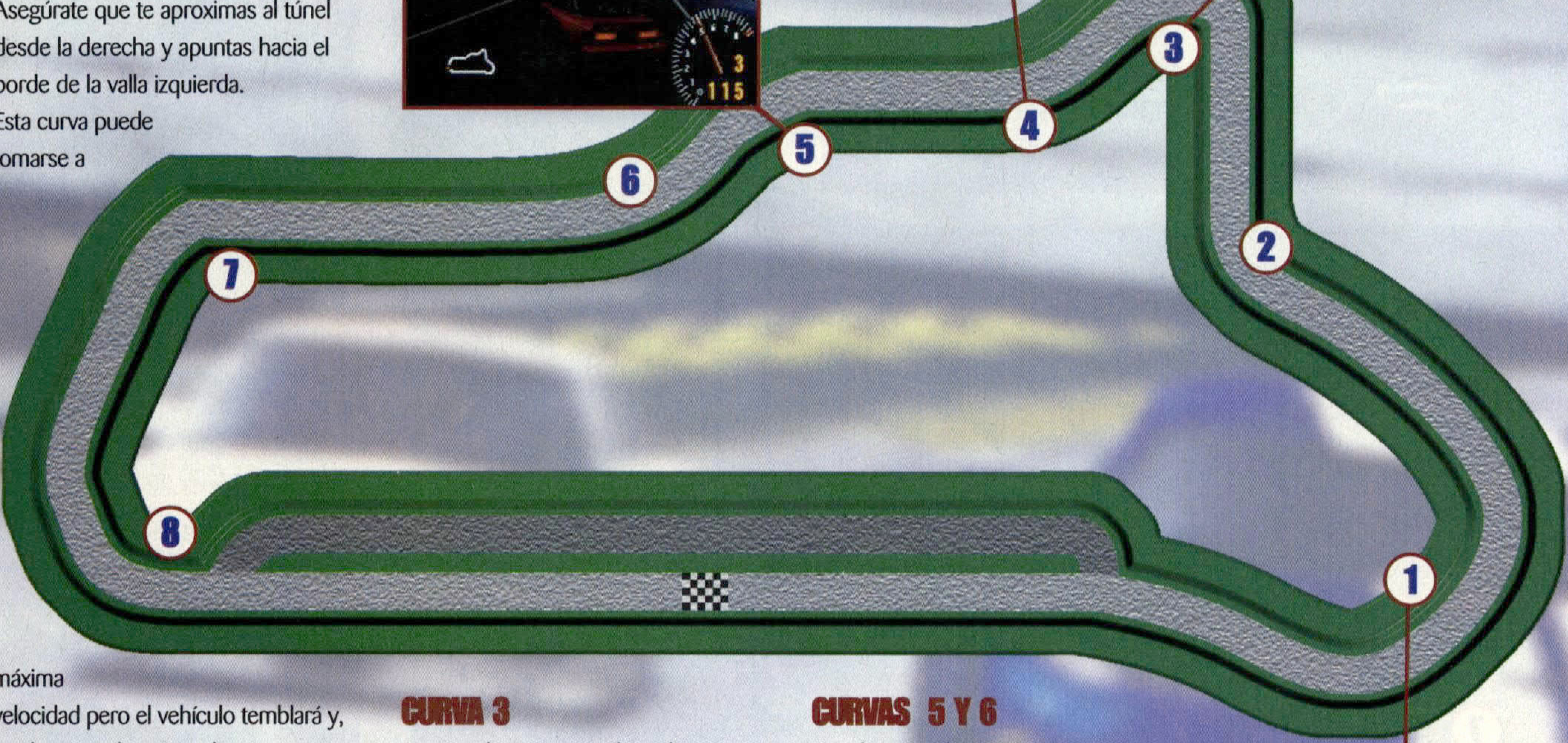
CLUBMAN STAGE – ROUTE 5

VISTA GENERAL

Este recorrido es engañoso. Las curvas parecen manejables y estarás tentado de apretar a fondo. Yo no lo haría, será mejor que lo trates con respeto o te irás contra las vallas.

CURVA 1

Asegúrate que te aproximas al túnel desde la derecha y apuntas hacia el borde de la valla izquierda. Esta curva puede tomarse a máxima velocidad pero el vehículo temblará y, por lo general, se irá peligrosamente contra la valla. Es mejor reducir un poco antes de entrar al túnel para garantizar que puedas tomar la curva sin problemas.



CURVA 2

Una curva corta y rápida. Tan pronto como pongas el guardabarros sobre el bordillo derecho, pasarás la curva a velocidad punta y pegadito a la izquierda.

CURVA 3

Entra en la curva por el carril izquierdo y frena para preparar el giro. Una pequeña invasión de la calzada no es tan importante, y te servirá para tomar la próxima curva a la derecha.

CURVA 4

Tan solo déjate llevar...

CURVAS 5 Y 6

Una bonita chicane que requiere precisión al conducir. Entra en la primera curva pegado al bordillo izquierdo, y deja entonces que el coche acabe pegado al bordillo derecho para la próxima curva.

CURVA 7

Cuando aparezca la señal negra y amarilla por tu ventana, sigue por el lado derecho y prepárate para girar por completo a la izquierda en la cima de la colina. Empieza a girar tan pronto pases por debajo de la señal de peligro de 25m. Tómala a velocidad punta, y rozarás tu lateral contra la valla, reduciendo un poco tu velocidad.

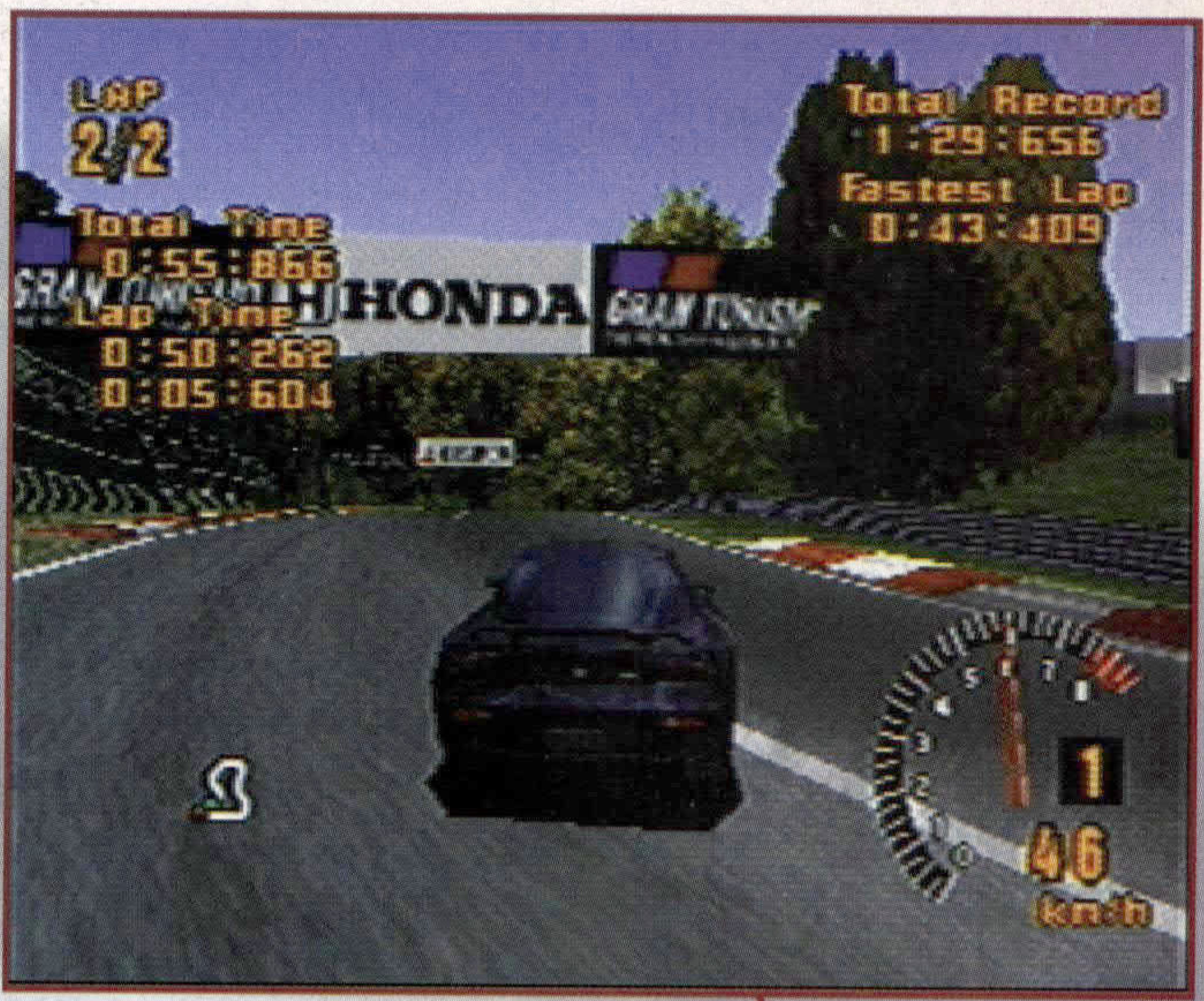
CURVA 8

La última. Necesitarás frenar aquí para evitar las rayas rojas y blancas que separan los tramos posteriores. Arriésgate, porque ahora debes frenar por segunda vez rozando la valla exterior para entrar en la recta final, Una vez lo hayas hecho, puedes levantar los brazos.

Aunque esta curva está congestionada, recuerda siempre mantener la trazada. Si no lo haces seguramente te choques contra la valla

¡Muy bien! ¡Has escuchado lo último! ¡Esta es la trazada perfecta a través de esta curva cerrada a la izquierda!

AUTUMN RING



VISTA GENERAL

Un largo recorrido con algunas grandes curvas y alguna bonita chicane. Un escenario tranquilo y placentero con grandes colinas otoñales.

CURVA 1

Una ajustada curva con un ligero peralte. Aproxímate desde la izquierda y comienza reduciendo justo después de que aparezcan las marcas de goma. Pisa el freno ligeramente mientras tomas la curva. En las siguientes chicanes, si tomas el carril derecho, deberías poder ir a toda potencia todo el camino reduciendo ligeramente si lo necesitas.

CURVA 2

Si sigues las marcas de goma de la curva, te irán acompañando hacia donde te diriges, no debes tener ningún problema. Frena suavemente si es necesario.

CURVA 3

Una estrecha y corta curva, aunque con un desagradable peralte. Empieza disminuyendo según pases el carril de la salida a los boxes, frena rápidamente y gira.

CURVA 4

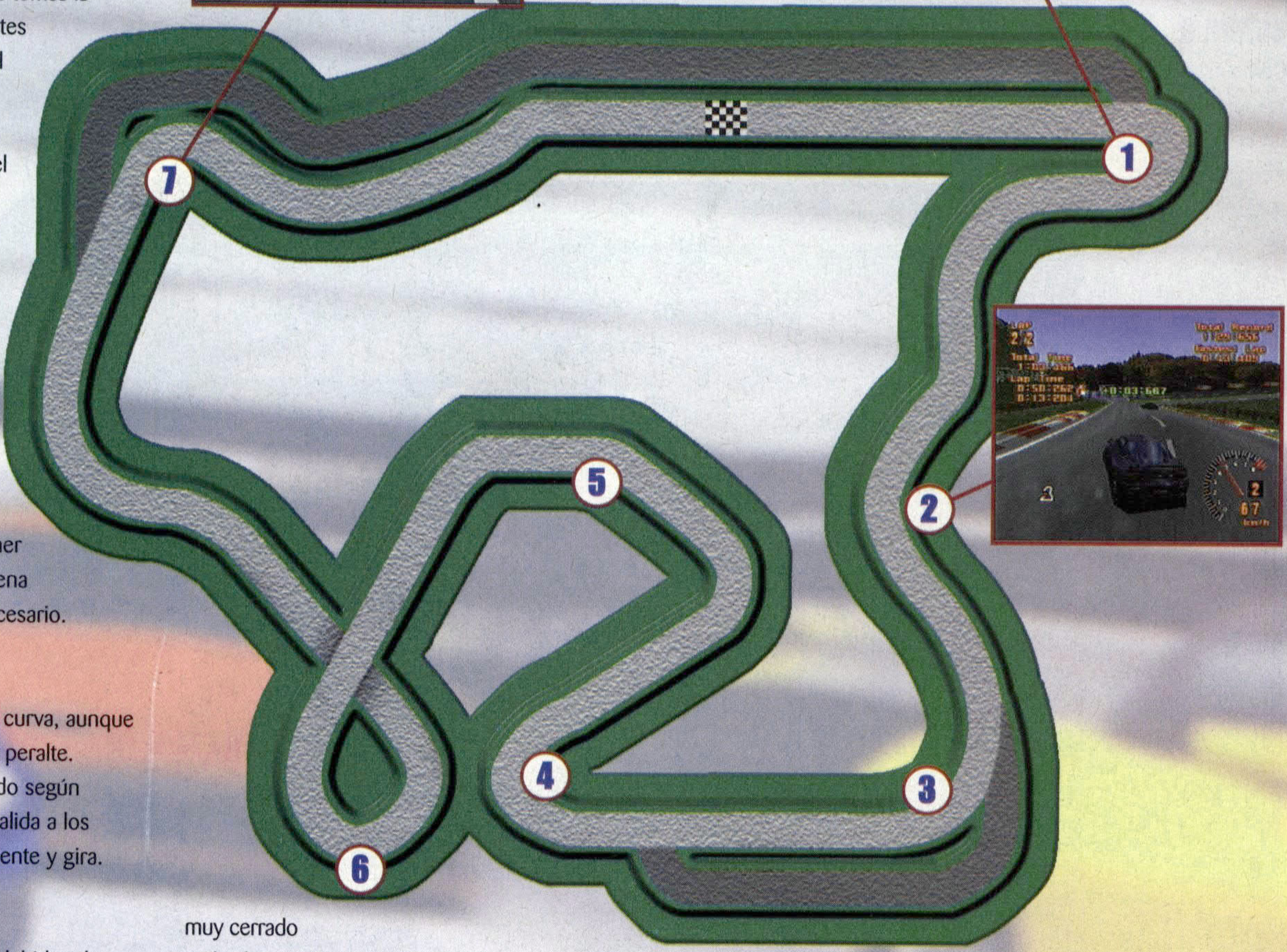
Una engañosa curva debido a la cima de la colina. Ten cuidado de no ir demasiado deprisa en esta curva, como si fuera fácil. Un frenazo brusco puede hacer que te des la vuelta.

CURVA 5

Esta curva es larga pero fácil, puedes mantenerte en el bordillo en su parte interior y ganar velocidad.

CURVA 6

Frena una vez estés dentro de la curva, luego reduce, y suelta el acelerador si vas muy fuerte. En la siguiente chicane, crúzate en la primera de las dos curvas, girando muy cerrado en la última.



CURVA 7

Debes ir más despacio de lo que tú crees en ésta. Intenta cogerla lo más pegada al interior como te sea posible, y luego dale potencia para ir directo a casa.

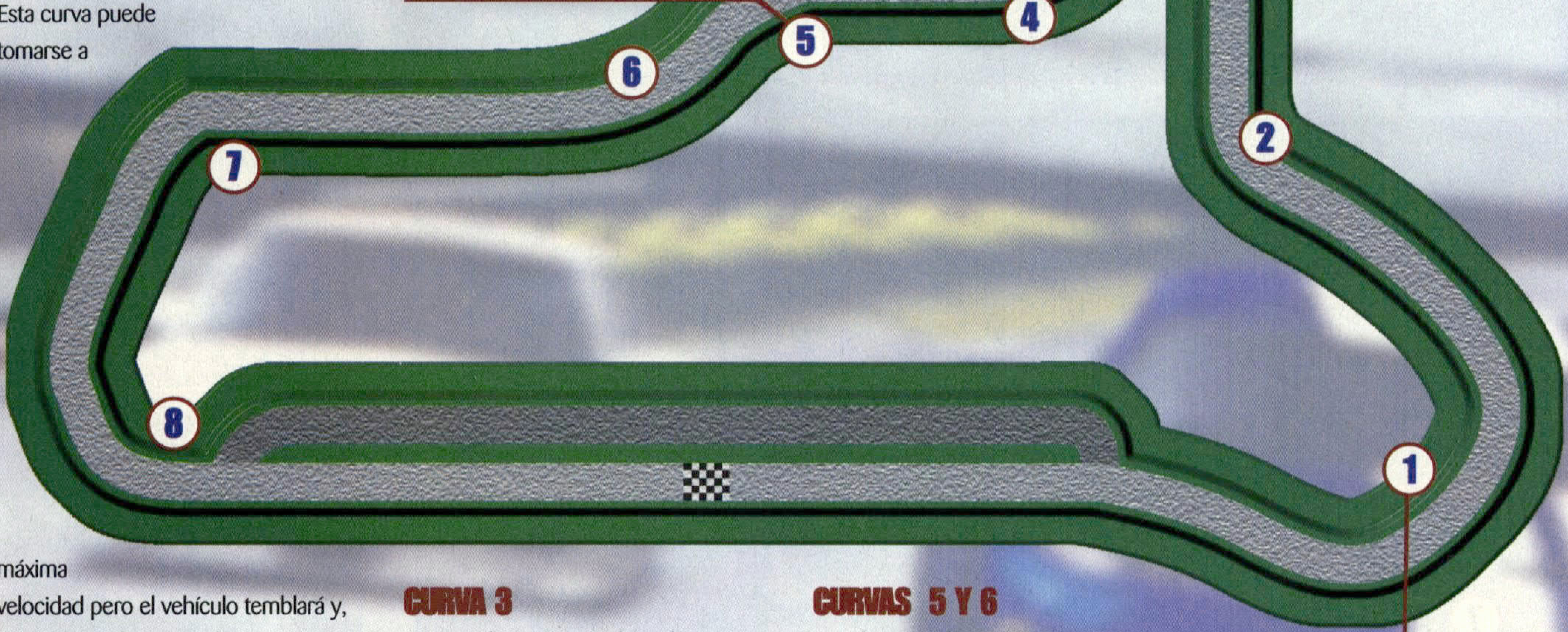
CLUBMAN STAGE – ROUTE 5

VISTA GENERAL

Este recorrido es engañoso. Las curvas parecen manejables y estarás tentado de apretar a fondo. Yo no lo haría, será mejor que lo trates con respeto o te irás contra las vallas.

CURVA 1

Asegúrate que te aproximas al túnel desde la derecha y apuntas hacia el borde de la valla izquierda. Esta curva puede tomarse a



máxima velocidad pero el vehículo temblará y, por lo general, se irá peligrosamente contra la valla. Es mejor reducir un poco antes de entrar al túnel para garantizar que puedas tomar la curva sin problemas.

CURVA 2

Una curva corta y rápida. Tan pronto como pongas el guardabarros sobre el bordillo derecho, pasarás la curva a velocidad punta y pegadito a la izquierda.

CURVA 3

Entra en la curva por el carril izquierdo y frena para preparar el giro. Una pequeña invasión de la calzada no es tan importante, y te servirá para tomar la próxima curva a la derecha.

CURVA 4

Tan solo déjate llevar...

Aunque esta curva está congestionada, recuerda siempre mantener la trazada. Si no lo haces seguramente te choques contra la valla

CURVAS 5 Y 6

Una bonita chicane que requiere precisión al conducir. Entra en la primera curva pegado al bordillo izquierdo, y deja entonces que el coche acabe pegado al bordillo derecho para la próxima curva.

CURVA 7

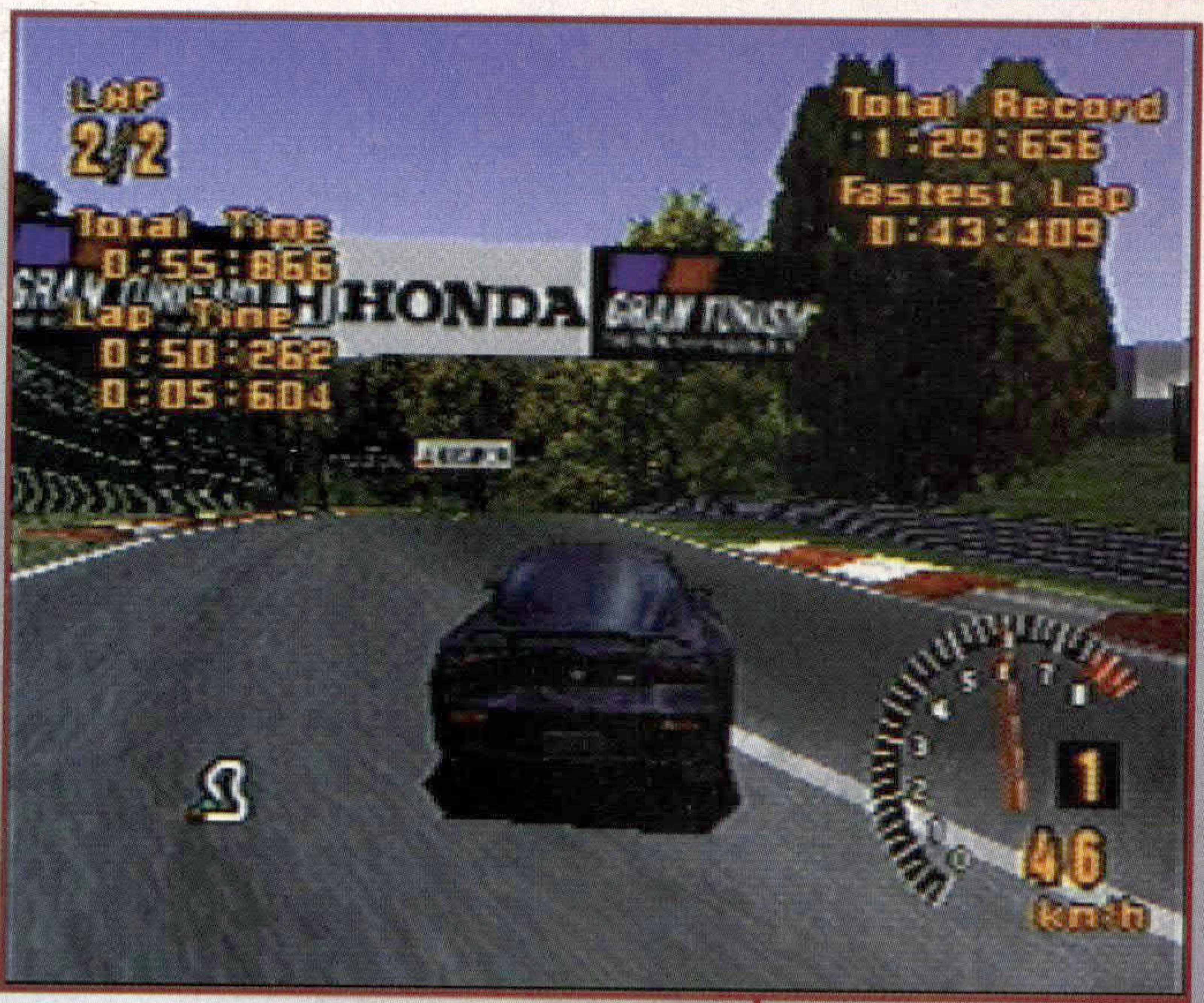
Cuando aparezca la señal negra y amarilla por tu ventana, sigue por el lado derecho y prepárate para girar por completo a la izquierda en la cima de la colina. Empieza a girar tan pronto pases por debajo de la señal de peligro de 25m. Tómala a velocidad punta, y rozarás tu lateral contra la valla, reduciendo un poco tu velocidad.

CURVA 8

La última. Necesitarás frenar aquí para evitar las rayas rojas y blancas que separan los tramos posteriores. Arriésgate, porque ahora debes frenar por segunda vez rozando la valla exterior para entrar en la recta final, Una vez lo hayas hecho, puedes levantar los brazos.

¡Muy bien! ¡Has escuchado lo último! ¡Esta es la trazada perfecta a través de esta curva cerrada a la izquierda!

AUTUMN RING



VISTA GENERAL

Un largo recorrido con algunas grandes curvas y alguna bonita chicane. Un escenario tranquilo y placentero con grandes colinas otoñales.

CURVA 1

Una ajustada curva con un ligero peralte. Aproxímate desde la izquierda y comienza reduciendo justo después de que aparezcan las marcas de goma. Pisa el freno ligeramente mientras tomas la curva. En las siguientes chicanes, si tomas el carril derecho, deberías poder ir a toda potencia todo el camino reduciendo ligeramente si lo necesitas.

CURVA 2

Si sigues las marcas de goma de la curva, te irán acompañando hacia donde te diriges, no debes tener ningún problema. Frena suavemente si es necesario.

CURVA 3

Una estrecha y corta curva, aunque con un desagradable peralte. Empieza disminuyendo según pases el carril de la salida a los boxes, frena rápidamente y gira.

CURVA 4

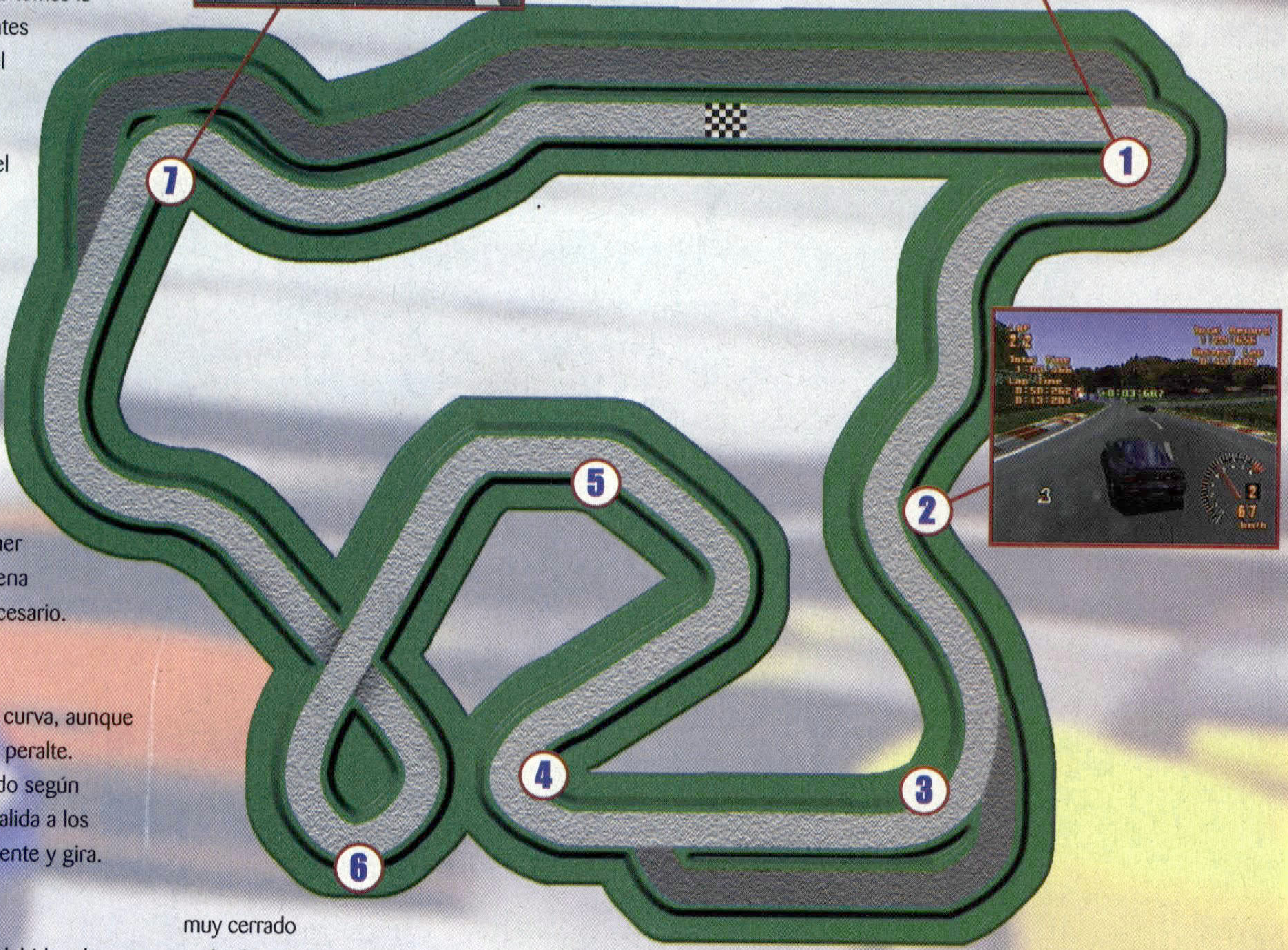
Una engañosa curva debido a la cima de la colina. Ten cuidado de no ir demasiado deprisa en esta curva, como si fuera fácil. Un frenazo brusco puede hacer que te des la vuelta.

CURVA 5

Esta curva es larga pero fácil, puedes mantenerte en el bordillo en su parte interior y ganar velocidad.

CURVA 6

Frena una vez estés dentro de la curva, luego reduce, y suelta el acelerador si vas muy fuerte. En la siguiente chicane, crúzate en la primera de las dos curvas, girando muy cerrado en la última.



CURVA 7

Debes ir más despacio de lo que tú crees en ésta. Intenta cogerla lo más pegada al interior como te sea posible, y luego dale potencia para ir directo a casa.

DEEP FOREST

VISTA GENERAL

Se trata de un recorrido con muchas curvas con algunas desagradables colinas que acaban en otras desagradables curvas.

CURVA 1

Asegúrate que te vas acercando lentamente, y a medida que estés cerca de la línea sombreada, gira hacia fuera. Disminuye mientras estés girando si lo necesitas, y luego acelera.

CURVA 2

Como estás subiendo a la cima por primera vez, gira pegado a la derecha y luego afloja la marcha o frena suavemente para avanzar por la colina.

CURVA 3

Dos pequeñas curvas con algunos engañosos peraltes. Entra en la primera desde la izquierda, sigue recto en línea para la siguiente curva y luego frena cuando entres.

CURVA 4

Gira cuando te acerques, y afloja sólo si empiezas a ir fuerte. Para la salida de la curva ve a la izquierda, pegado a los árboles.

CURVA 5

Cuando pases una pequeña chicane, ve despacio por la curva e intenta pegarte al interior. Cuando salgas de esta curva corta hacia la izquierda, conduce hacia los adoquines y luego afloja para evitar el terraplén. Después, pon rumbo al sol y acércate de nuevo al maravilloso túnel.

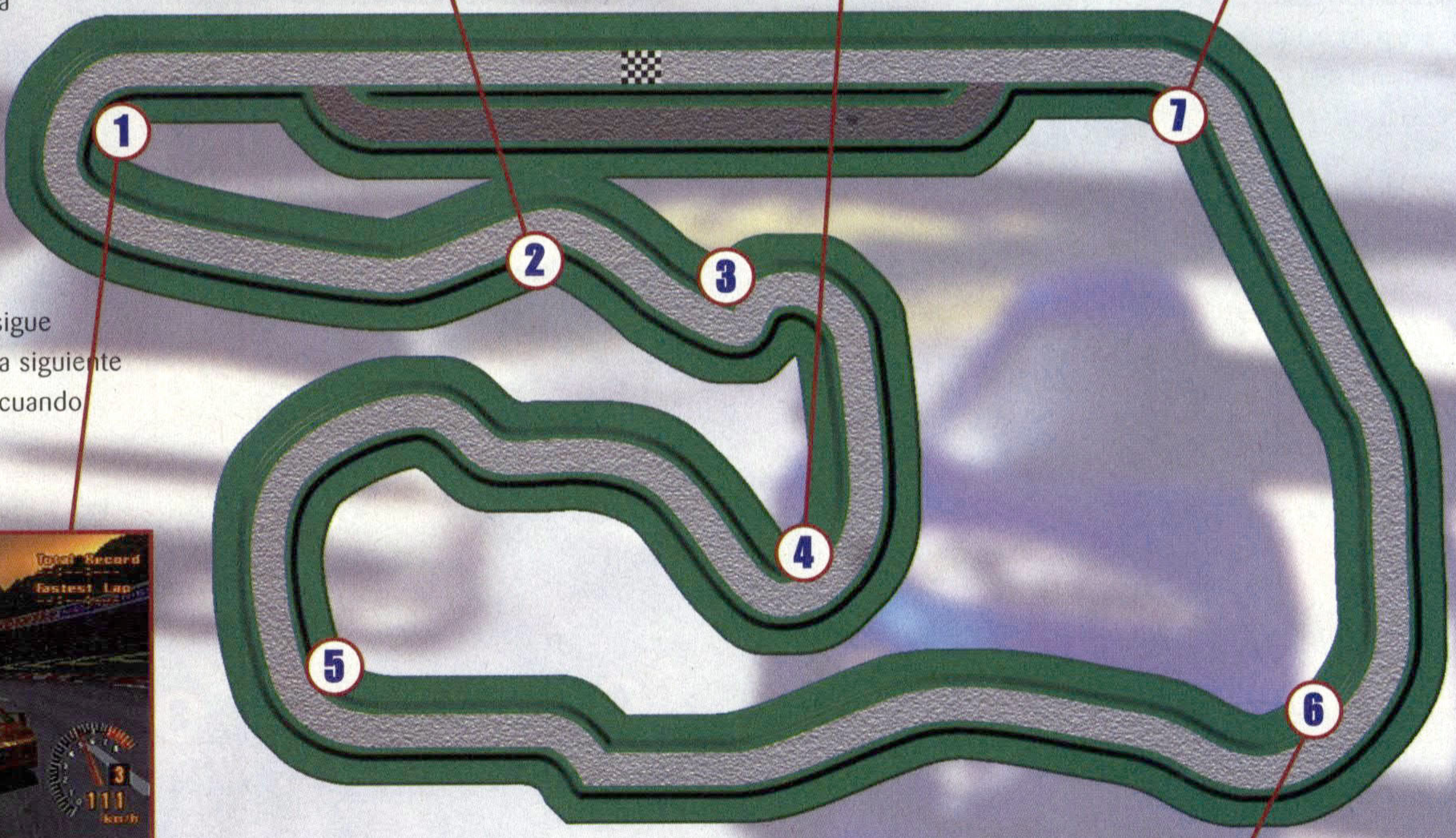
CURVA 6

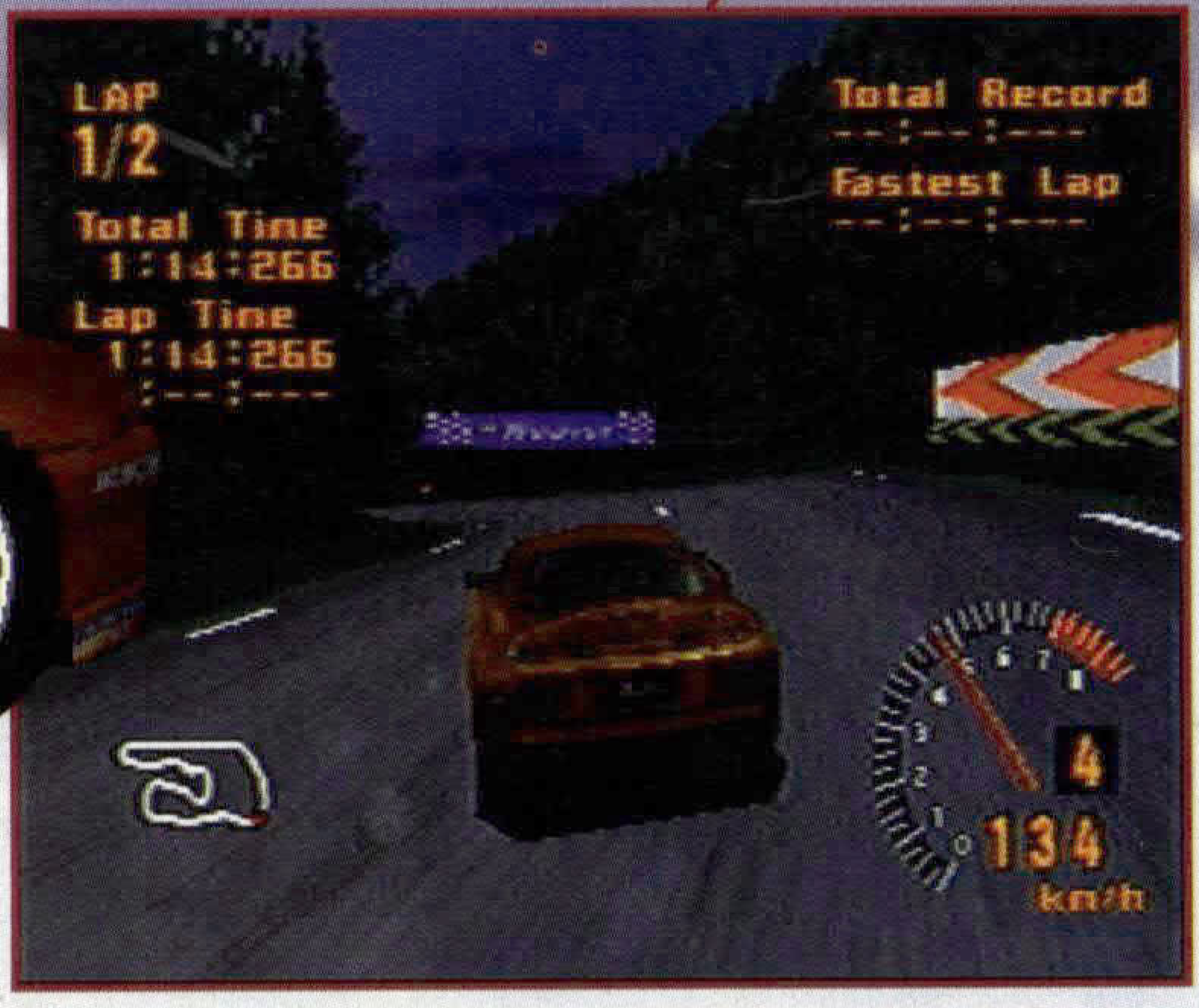
Una larga curva con algunas estrecheces. Ve lentamente, quédate en la izquierda y después gira como si se estrechara.

CURVA 7

Una curva rápida y estrecha. Entra con cuidado y acelera al entrar en la recta a casa.

Diablos, este coche no tira – ¡es hora de irse a casa!

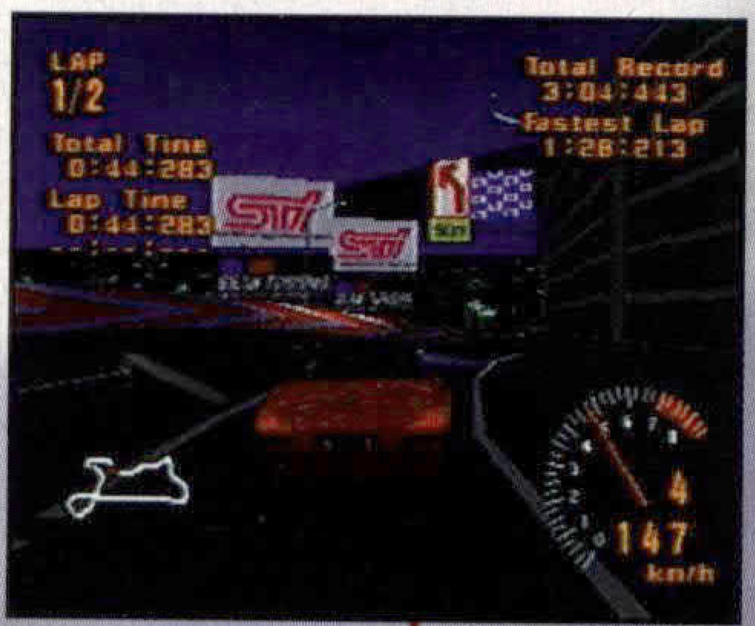




SPECIAL STAGE ROUTE 5

VISTA GENERAL

Oscuras calles de ciudad crean este recorrido. Pasarás numerosos rascacielos y subterráneos, en esta ligera y más difícil variación de Clubman Route 5.

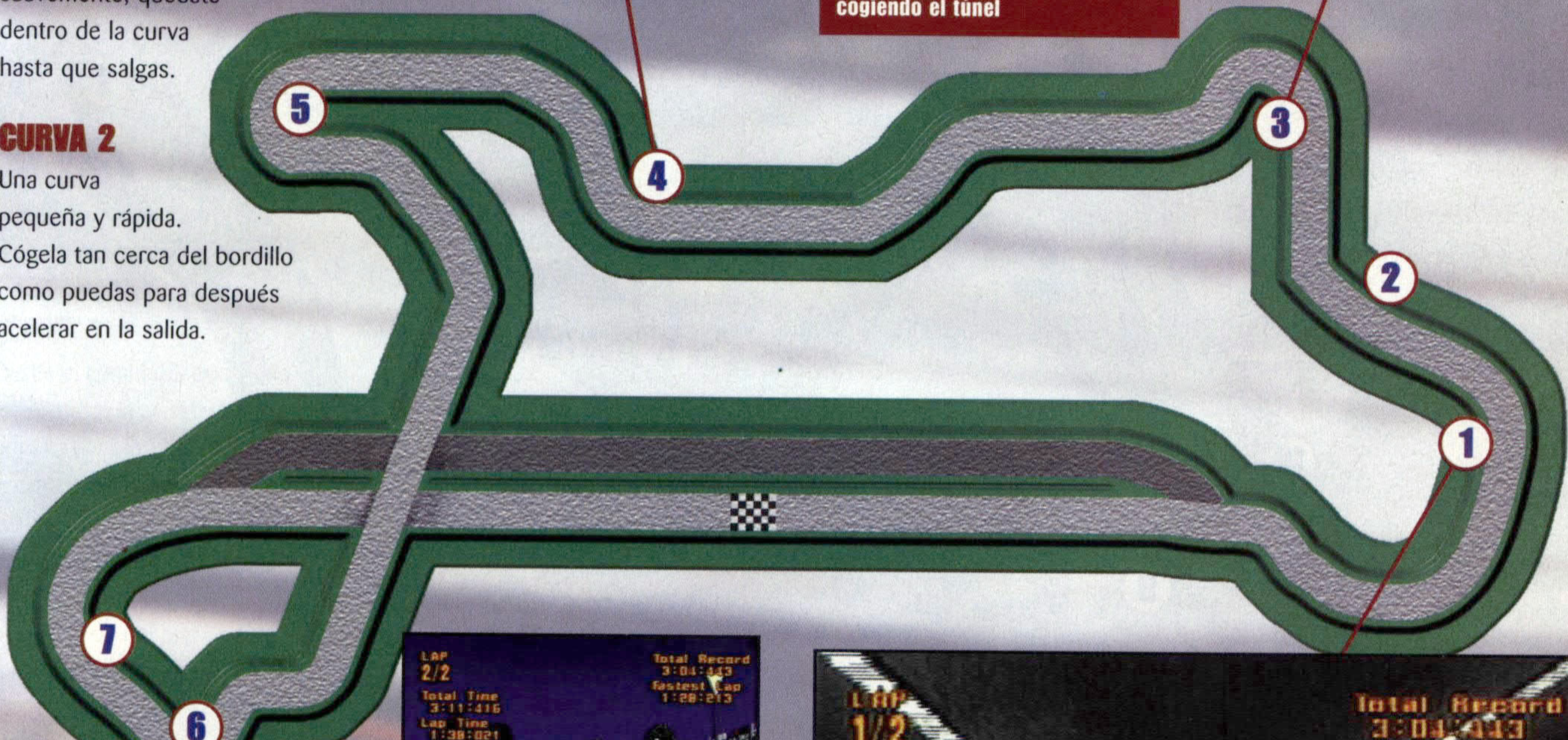


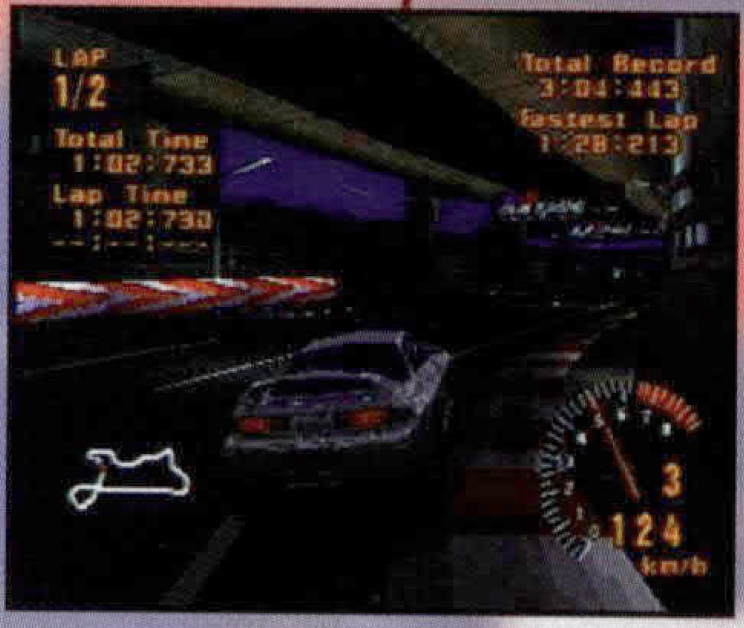
CURVA 1

Cuando te acerques al túnel desde la derecha, afloja y frena suavemente, quédate dentro de la curva hasta que salgas.

CURVA 2

Una curva pequeña y rápida. Cógela tan cerca del bordillo como puedas para después acelerar en la salida.





CURVA 3

Entra en esta curva por el segundo carril de la izquierda y frena cuando estés cerca del giro. No te preocupes si giras muy fuerte, la siguiente curva es a la derecha.

CURVA 4

Deslízate cuando pases por las señales de las flechas. Gira a la izquierda cuando la dejes, para meterte en la siguiente curva.

CURVA 5

Una curva muy estrecha y peligrosa. Acércate a la derecha y frena bruscamente pero con firmeza en el centro para abrirte.

CURVA 6

Una chicane con tres curvas muy engañosas. Intenta ir despacio antes de entrar para acortar el camino en las dos primeras. Para la tercera, da pequeños toques al freno cuando te acerques al interior de esta curva.

CURVA 7

Frena ligeramente antes de entrar y levanta el pie del acelerador para verte a través de esta carretera rumbo a casa.

Evita el atasco de la ciudad cogiendo el túnel

GRAND VALLEY SPEEDWAY

VISTA GENERAL

Una larga y variada versión de la carretera del Grand Valley East. Este recorrido tiene un llamativo puente de acero y algunos túneles estupendos.

CURVA 1

Frena según tomas la 'trazada' en esta curva (cuidado con el segundo giro, cuando hayas cogido más

velocidad) afloja pronto y da potencia.

CURVA 2

El mejor camino para seguir de una pieza es reducir la velocidad antes de cogerla, dando toques al freno hasta que cojas la pista en la

dirección correcta.

CURVA 3 Y 4

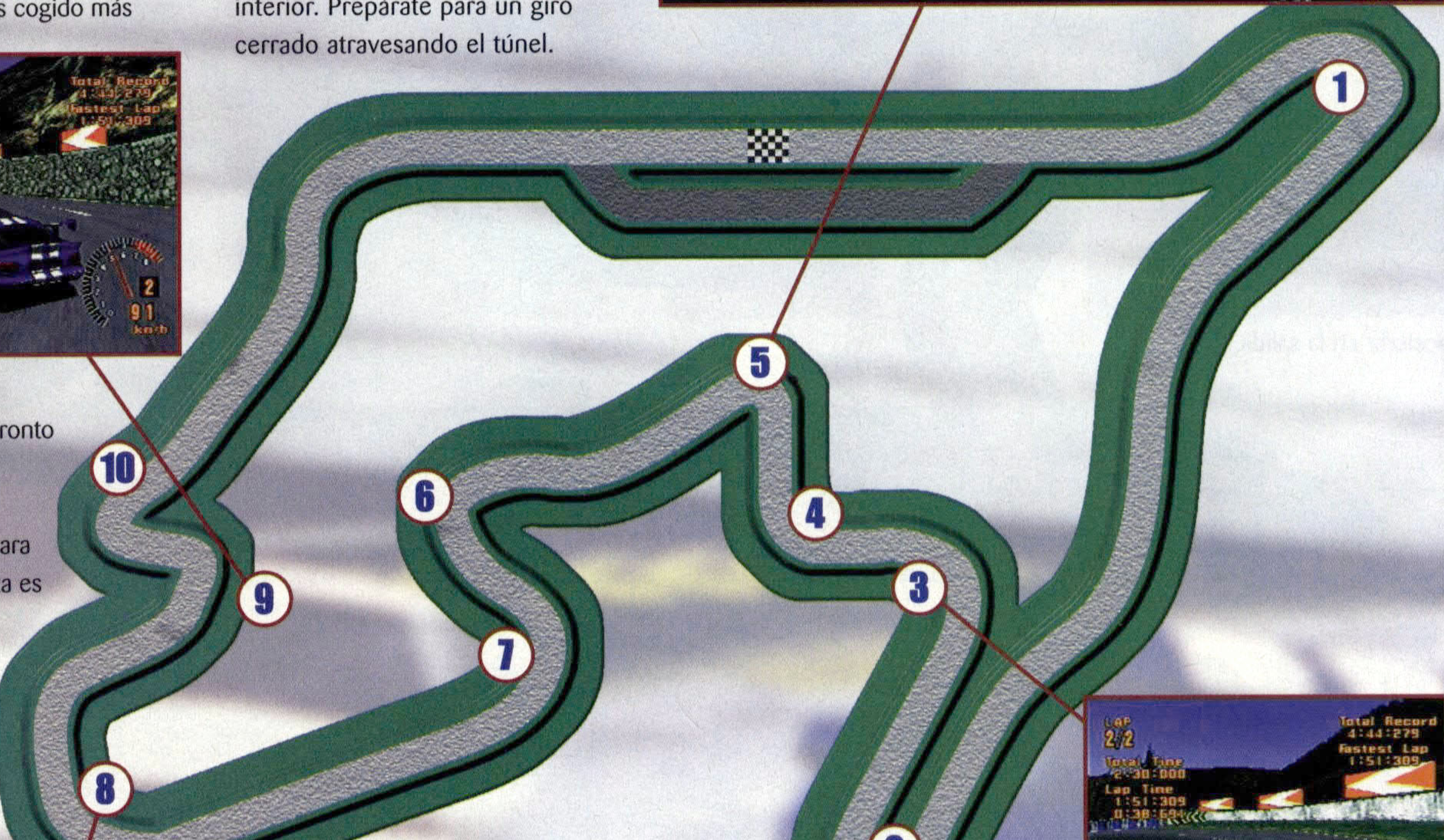
La primera es bastante fácil si la tomas junto al bordillo, reduciendo cuando empieces a salir. La segunda curva necesita algunos toques en el freno para que cojas el sentido correcto de la carrera.

CURVA 5

Se trata de una curva buena pero dura hacia la derecha. La mejor técnica es ir desde la derecha, girando el coche mientras se desliza hacia el interior abandonando la boca del túnel.

CURVAS 6 Y 7

Mantén la trazada hasta esta curva, afloja un poco en el interior. Prepárate para un giro cerrado atravesando el túnel.



Reduce cuando pases cerca del interior y da potencia fuera del puente.

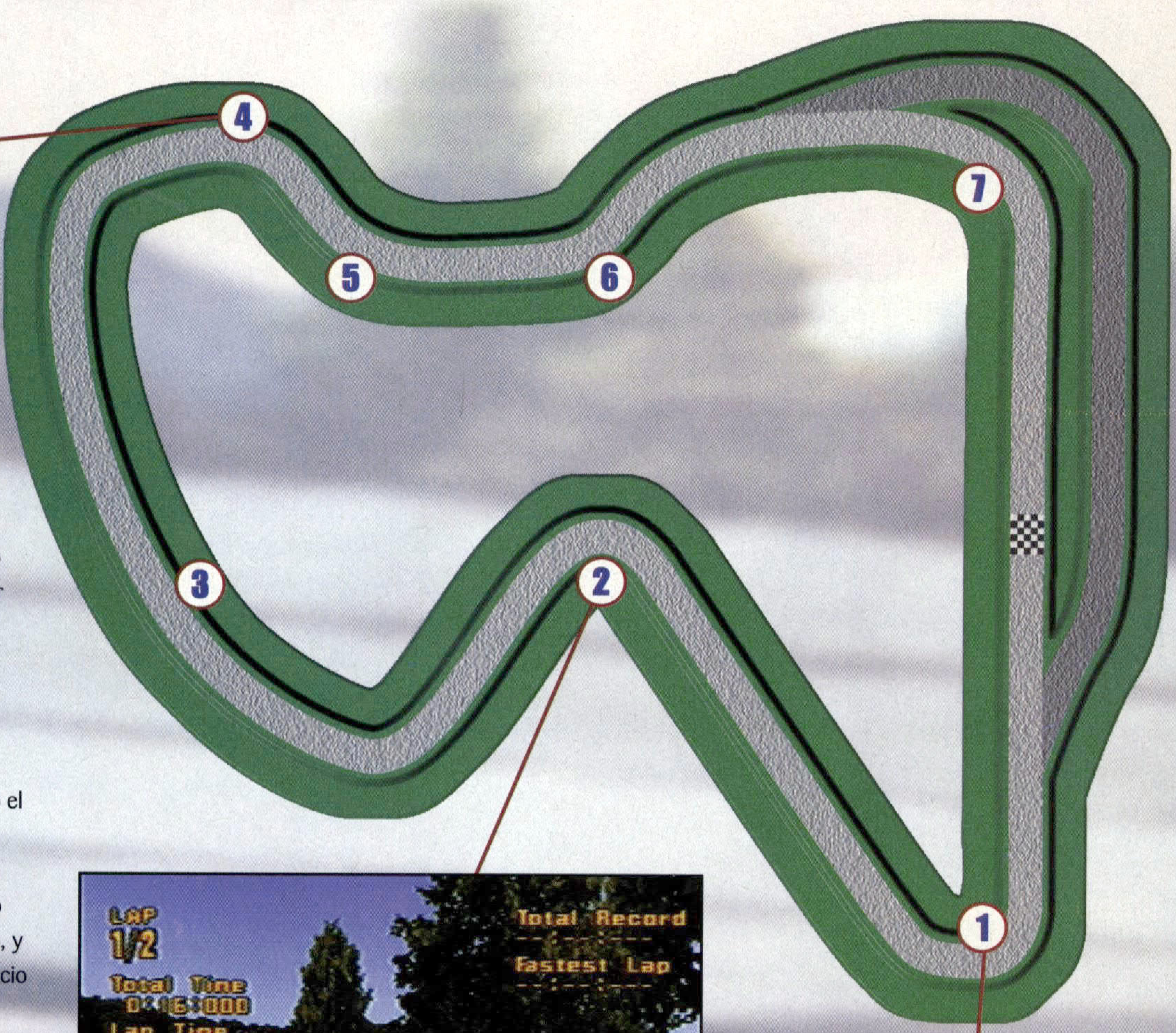
CURVA 8

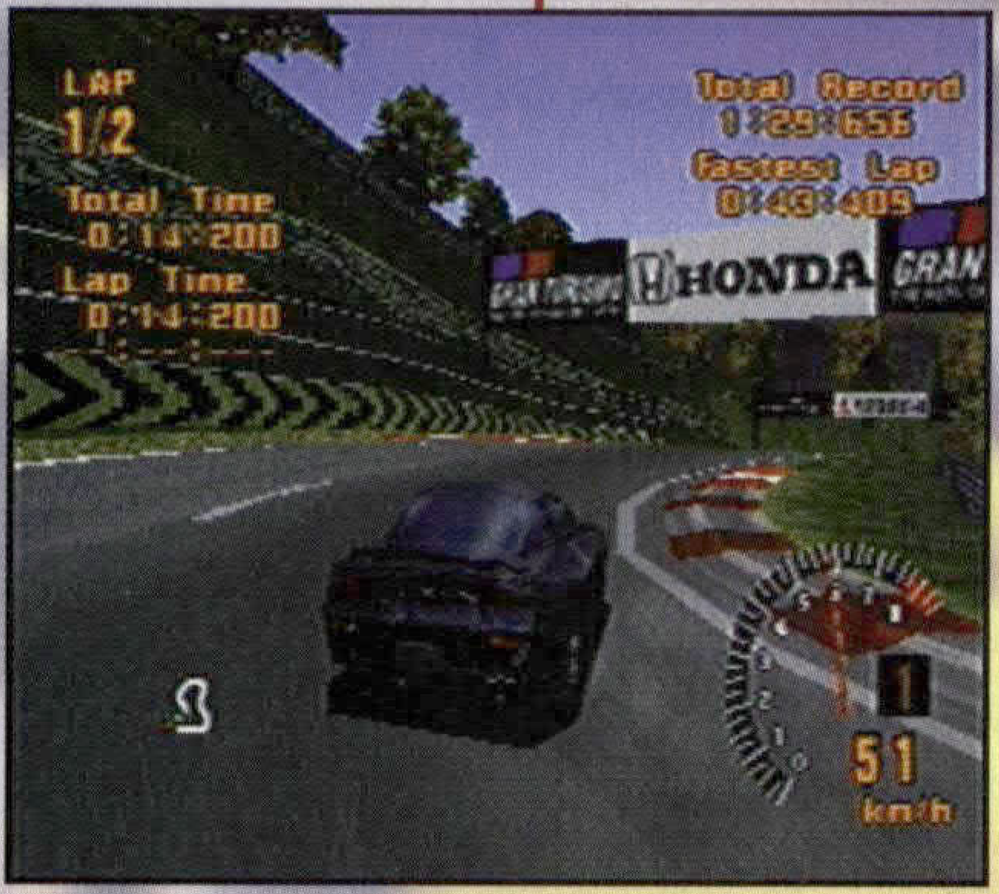
Se trata de una curva larga a través de un lado abierto del túnel. Acércate desde el carril de la izquierda y gira, reduce para intentar quedarte en el carril interior.

CURVAS 9 Y10

Acércate a esta curva desde el carril derecho, girando y deslizándote bruscamente. La siguiente curva es muy cerrada, así que ve lo más cerca que puedas de la pared para dar potencia a la salida de esta última curva.

AUTUMN RING – MINI





VISTA GENERAL

Este Autumn Ring es un recorrido corto y agradable con algunas curvas peligrosas. Es perfecto para practicar en conjunto tus habilidades con el freno y el acelerador. Es un recorrido para principiantes pero también para aprender a manejar un coche nuevo o para intentar algunos trucos nuevos.

CURVA 1

Desde el comienzo, quédate a la izquierda de la carretera. Cuando el bordillo desaparezca de tu izquierda, empieza a girar y frena suavemente. Deberías hacer esto desde el lado interior del bordillo, y dándote suficiente tiempo y espacio para acelerar tan pronto como salgas de la curva.

CURVA 2

Rápidamente métete en el lado derecho de la carretera y gira bruscamente a la izquierda, frenando todo lo que puedas ya que hay otra curva cerrada a continuación. Intenta pegarte al lado interior tanto como puedas porque viene...

CURVA 3

...un largo giro a la derecha casi inmediatamente. No es demasiado brusco, pero si no entras bien puedes quedarte en la cuneta. Asegúrate que controlas este curva porque gira de repente al final.

CURVAS 4 Y 5

Es una pequeña chicane pero nada para morirte.

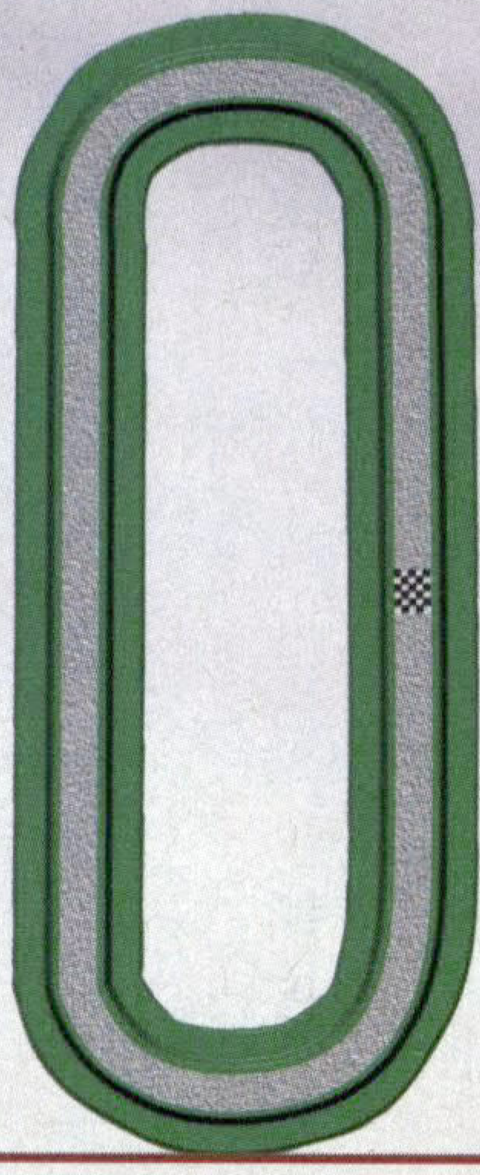
CURVA 6

Una fácil a mano izquierda.

CURVA 7

Es la última curva y tienes suficiente ancho para cogerla cuando entres en ella., No deberías tener ningún problema al salir de ella. Luego dirígete como un rayo a la salida.

Mira como brilla mi coche. ¿Está lavado? ¡No lo sé!



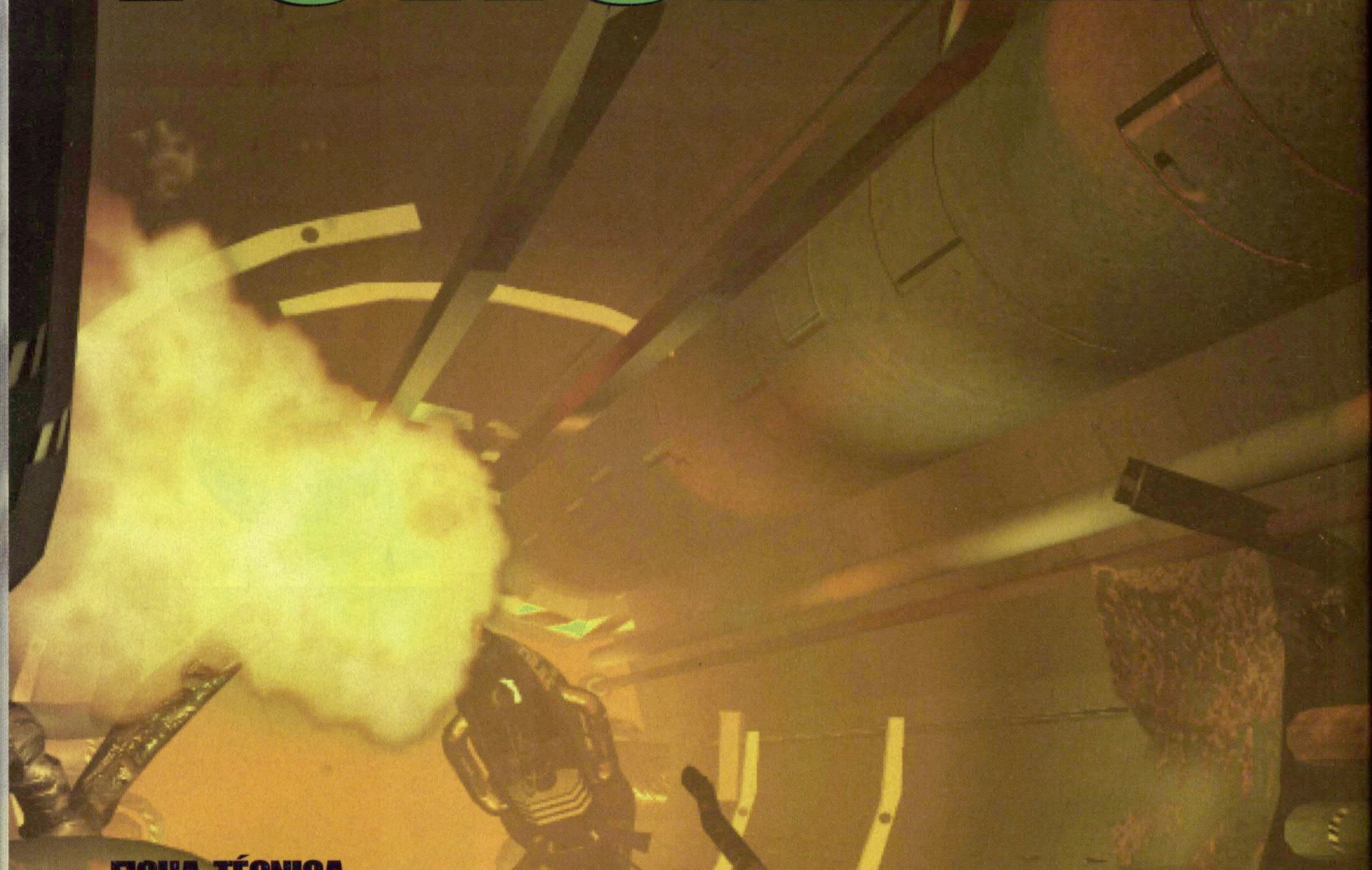
TEST COURSE

VISTA GENERAL

Este es el "pequeñín" entre todos los circuitos. Se trata de un recorrido ideal para probar los frenos, valorar las prestaciones de tu nuevo coche, testear los últimos ajustes mecánicos, las suspensiones, etc. La verdad es que no hay nada peligroso en él, es simplemente un circuito de pruebas, como su nombre indica. ¡No busques ninguna complicación aquí!

TIPO DE JUEGO: Shoot'em up Nº DE JUGADORES: 1- 2

FORSAKEN



FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

PAD	PISTOLA
RATÓN	PAD ANALÓGICO
MULTI-TAP	JOYSTICK
SECRETOS:	●●●
DURACIÓN:	2 SEMANAS
TARJETA MEMORIA:	N/A
PASSWORDS:	SÍ
NÚMERO DE FASES:	13 NIVELES

Cuando un **experimento sub-atómico falla** y la ruina se extiende por la Tierra, **el planeta se declara muerto**, dejando sólo a los mercenarios más salvajes luchando los **unos contra los otros** -y contra los robots centinelas- por las riquezas y las armas **de un futuro de desolación...**

NIVEL 1: EL VOLCÁN

¿Desde cuándo construir dentro de un volcán es una buena idea? Humm… te hace pensar en este tipo de videojuegos, ¿verdad? Aléjate de la lava y agarra con fuerza los mandos de tu versátil PionCycle para escapar a toda velocidad por el cráter del volcán antes de que entre en erupción.

HABITACIÓN 1

Dirígete hacia la sala abierta que tienes delante, pero deténte en la pequeña habitación en la que te encuentras. En la sala aparecerán dos enemigos: destrozálos. Aparecerán dos cañones más en el techo, así que elimínalos también. Sube donde estaban los cañones para coger los lingotes de oro: con diez lingotes, tendrás una vida extra. Después ve hacia el final de la sala, hacia la puerta que está cerrada y dispara para abrirla.

PASILLO 1

Dispara al almacén de armas que oculto a la vuelta de la esquina y no te olvides de coger el Amplificador de Escudo. En este pasillo hay rampas a ambos lados y sobre cada una de ellas pasea un tanque que te lanza misiles: deshazte de ellos.
Ahora dirígete a donde estaba el almacén de armas. Deberías ver un misil Solaris. En la primera rampa a la izquierda hay un tanque energético, que aumentará el poder inicial de tu arma. ¡Cójelo!
Justo al final del pasillo hay otro tanque patrullando, dispárale para liberar un Orbital Pulsar que aumentará tu poder de disparo. En la última rampa, a la izquierda hay un Cañón Perforado , que funciona como una escopeta repetidora cargada con perdigones picantes. ¡Guau! Ten cuidado cuando cojas este ítem, porque por detrás aparecerá un lustroso tanque. Si no lo enncuentras, estará esperándote en la rampa opuesta, justo donde tienes que dirigirte después.

HABITACIÓN 2

Esta habitación de color gris metálico está dividida por dos columnas inclinadas. Inmediatamente a la derecha hay un Tanque Energético. Detrás de la primera columna, habrá dos naves de las que tendrás que ocuparte; mientras que a la izquierda, al fondo de la habitación hay un Solaris.

PASILLO 2

Al fondo a la derecha de la habitación hay un pasillo de piedra. Al entrar verás un vehículo en miniatura inmóvil y tendrás que acabar con él. El único problema es que un amigo suyo te disparará por detrás, así que no pierdas tiempo encargándote de los dos.

Al dejar el pasillo te encontrarás en una pequeña habitación sin salida …o eso parece. Si tocas el suelo, activarás un mecanismo que hará descender el suelo dejando a la vista un pasillo a la derecha. Al asomarte al borde aparece un ágil Cazador al que hay que disparar.

Atraviesa rápido el túnel intentando no chocarte con la pared, el techo o el suelo.

PASILLO 3

Vuela un poco y se activará un punto de retorno (Check Point). Cuando te maten (¡y te matarán!), reapercerás en este punto. Por suerte, cualquier enemigo que hayas matado seguirá muerto, así

TIEMPO PARA UN RESPIRO ...CON LA GUÍA DE ESTRATEGIAS

(LA GUÍA DE PISTAS Y PEQUEÑOS TRUCOS)

ATAQUE DE MISILES

Dispara contra los misiles mientras vuelan hacia ti. Cuando son muchos no conseguirás eliminarlos todos, pero podrás acabar con el número suficiente como para no perder demasiada energía en tu escudo.

LOS PÁJAROS TRAVIESOS

Tienes que tener cuidado con los enemigos voladores. Los más agresivos se acercarán a ti para meterte un misil por la nariz. Es el momento de irse hacia atrás y apuntarles desde lejos. Cuando empiece a salir humo de sus colas podrás acercarte paara rematarles.

LINGOTES DE ORO

¿A qué huele?...¿Excremento de vaca o de oveja? No: ¡es oro! Cójelo en cuanto puedas, ¡avaricioso, tacaño mercenario! Recoge diez lingotes de oro y tendrás una vida extra.

AUMENTA TU PODER

Cuando acabes con algún enemigo, muévete y coje todos los items que suelte.

QUIERO SUBIR

Cuando combatas contra enemigos terrestres, usa la altura como ventaja. Al variar la altitud confundes al oponente y ganas una pequeña ventaja mientras mantengas el punto de mira. Para mantener tu objetivo en el punto de mira debes apuntar hacia abajo si estás subiendo o subirlo si estás descendiendo.

CUBRE LA RETAGUARDIA

Como norma general, limpia totalmente cada área antes de seguir. Si no lo haces y te atascas en una batalla aérea, te encontrarás metido en un fuego cruzado entre los enemigos de las dos áreas a la vez. Esto siempre es muy peligroso.

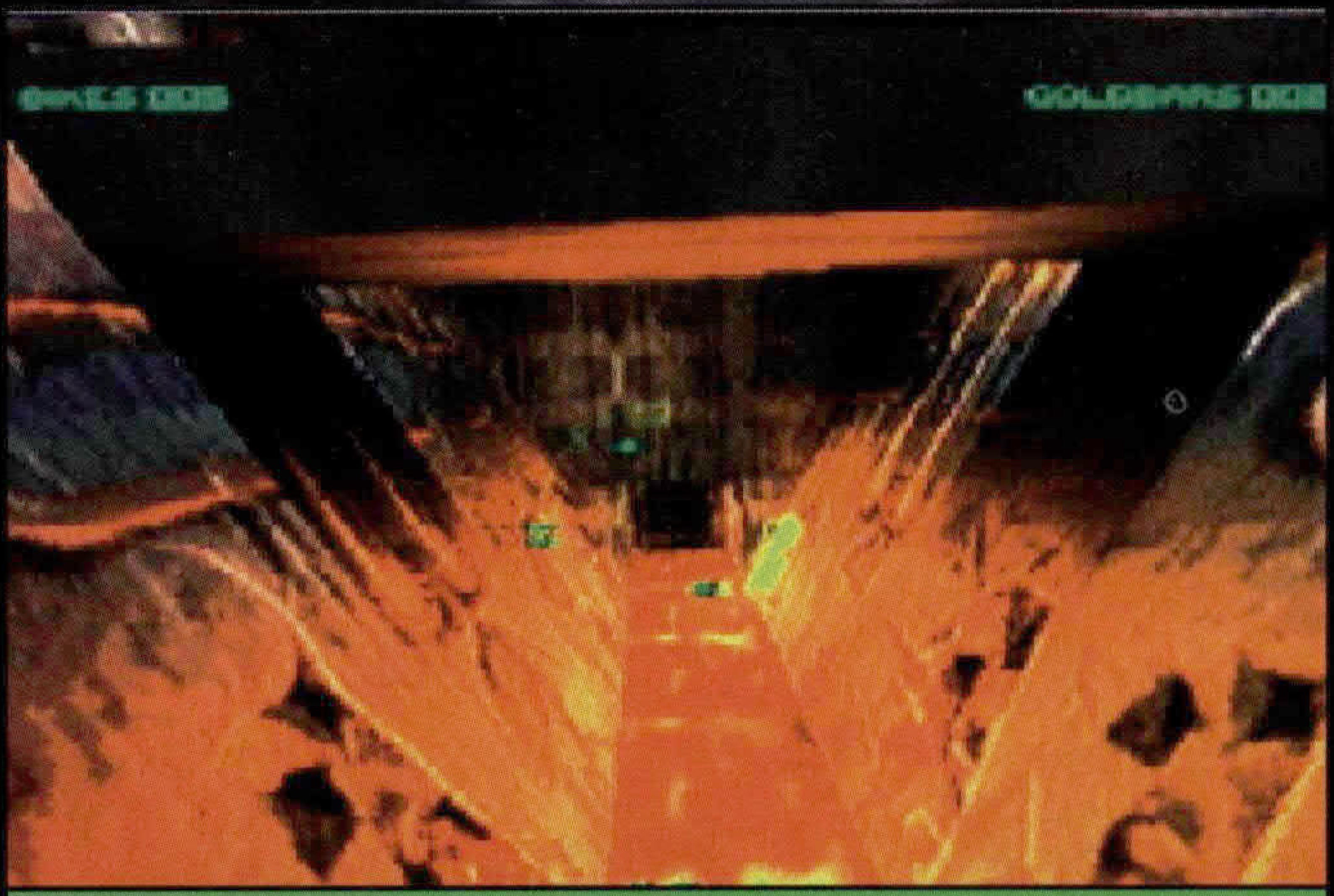
VARIOS ENEMIGOS

Cuando te enfrentes a varios enemigos a la vez, selecciona uno y destrúyelo antes de segir enfrentándote con los demás. Cuando elimines a un enemigo habrá un arma menos para dispararte. Si disparas a varios objetivos a la vez, tardarás más en destruirlos y mientras ellos tendrán más tiempo para hacerte daño.

NO MALGASTES ENERGÍA

No cojas la energía de los escudos si no lo necesitas. Si la energía de tu escudo es alta, mejor deja los items, eso sí, coje la munición. Si tu escudo baja ya sabes que puedes volver recargarlo.

A caballo regalado no le mires el diente e ignora la ayuda que te den siempre que no la necesites.



Ríos de llamas recorren el suelo de este frenético pasillo. ¡Mucho cuidado!

que el volver a empezar el nivel no será tan duro.

Otro Cazador te bloquea el camino, así que mátalo. Después párate en el área donde parpadea la luz y saca de ahí el tanque que bloquea el puente que llega a la siguiente habitación. Intenta esquivar las rocas que se desprenden al disparar.

HABITACIÓN 3

Tres puentes pasan por la habitación y cada uno está vigilado por un enorme tanque. Este es un buen momento para lanzar los misiles Solaris además de utilizar los Pulsar. Evita las rocas que caen. Al pasar por el primer puente, volverá a aparecer otro tanque detrás de tí.

Arriba a la izquierda, al final del segundo puente, hay un pequeño pasillo que te lleva de vuelta al pasillo 3. Es una buena idea coger esta ruta, ya que tu recompensa será un misil Titán. Encontrarás un Amplificador de Escudo al final del tercer puente.

Para salir de esta habitación ve por la pequeña puerta que está justo encima del río de lava, detrás del tercer puente.

PASILLO 4

Sigue el río de lava hasta este pasillo. Tu prioridad será derribar la aeronave que te lanza bombazos rosas a la cara. Te hará mucho daño, así que desházte de él rápido. Por cierto, tiene un amigo más adelante.

Después de ocuparte de estos dos, recoge a por las armas, una a la derecha en el primer hueco rocoso y la segunda más abajo, a la izquierda.

Los bombarderos salen de la nada y son un verdadero fastidio pero si no limpias este área de enemigos, cuando bajes por el siguiente pozo te saltarán a la cara, montones de lava.

Asegúrate de coger los Amplicadores de Escudo cuando aparezcan al matar a lo enemigos, porque los vas a necesitar ahora. Sal de este pasillo siguiendo el río de lava por el túnel. Debes evitar todo contacto con la lava ya que disminuirá tu energía.

HABITACIÓN 4

En esta habitación hay algunos tanques. Si pruebas tu misil Titán obtendrás un efecto devastador. Según te metes en la habitación, aparecerán Cazadores, así que procura eliminar todos tanques antes. Mientras estés ocupado con los aviones, un Legz en miniatura (un robot de dos piernas) empezará a atarcarte por la espalda. No le permitas ninguna tontería, ni a su amigo al otro lado de la lava tampoco. Entra en el río disparando tus Pulsar: hay que solucionar esta situación y rápido. Hagas lo que hagas, no dejes que las naves te empujen hacia la lava en su ataque.

Aquí aparecerán varios Power Ups muy últiles, además de otro Check Point, cerca del techo. Tras limpiar la habitación sal utilizando la puerta roja en el lado opuesto de donde entraste. La puerta está al final del camino de la izquierda y tras ella hay más lingotes de oro.

HABITACIÓN 5

A pesar de que esta habitación está cerrada por una barrera, se abrirá cuando la toques. Sigue las curvas

y recoge los lingotes de oro. La salida está bajando una cuesta después de las curvas. Sin embargo, un par de naves enemigas la custodian. Al disparar a una de ellas, su compañera te rodeará y te atacará en un movimiento de pinza. No puedes hacer nada excepto acabar con el que tienes enfrente lo más rápido posible, luego darte la vuelta y deshacerte del otro.

La tercera nave te espera más lejos y cuando salgas de la cuesta y entres en una habitación rocosa, te atacará una cuarta. Estos enemigos voladores son muy agresivos y se te echarán encima para matarte, así que retrocede para poner tierra entre medio.

HABITACIÓN 6

¿Sabes qué? Te atacará otra nave de las agresivas. ¡Mátala! Ahora que la cuesta detrás de ti está limpia, la puedes utilizar para ganar espacio mientras apuntas a tu nuevo enemigo. Eso sí, no intentes enfrascarte en un combate aéreo entre las columnas por que te derribará antes que tú a ella. Tienes lingotes de oro más arriba, tanto a la derecha de la columna como cuando salgas de la sala.

¡Es mío, todo mío! Se producirán algunas explsiones a no ser que retrocedas.

PASILLO 5

Ábrete camino por la herradura de piedra hasta que veas más lingotes de oro en el cielo. Que no se te olvide mirar a la izquierda. ¡Vienen tres naves a por ti!
Una vez más, utiliza la maniobra de evasión: retírate y dispara. Retrocede por la herradura si se hace necesario. Lo que importa es que no pierdas tu ventaja y te quedes atrapado en una esquina.

Podría resultar un auténtico desastre, porque pueden acorralarte y acabar contigo. Si te llegara a ocurrir esto, lo mejor que puedes hacer es salir de la esquina cuanto antes, girar y volver a la habitación roja. Una vez allí, tendrás más posibilidades de deshacerte de ellos de uno en uno.

Cuando vuelvas a la herradura te encontrarás con que han aparecido más naves: repite la maniobra hasta que el área esté completamente limpia.

PASILLO 6

Cuando ya no hay más aviones, sigue este pequeño pasillo que gira a la izquierda. Es el momento de tomarse un pequeño respiro.

HABITACIÓN 7

Al acercarte a esta habitación, oirás "Casi lo has conseguido, no dejes que el viento te lleve al peligro". En esta sección encontrarás unas fuertes turbulencias que te arrastrarán por un sinuoso túnel. Tu primera reacción será volar en contra de la corriente de aire, pero te equivocarías. Tienes que ir en la dirección en la que te empuja el aire. Déjate llevar por las turbulencias, y ¡vuélvete loco evitando las paredes y las minas! Concéntrate, mira al frente, anticípate a las minas y esquívalas.

El volcán es una pesadilla de lava y rocas. Nada mejor para meterte en el juego...

El metro tiene puertas. Más vale que las utilices, o estarás mirando siempre a las mismas paredes.

LA LUZ DE MI VIDA

Los power-ups difíciles de encontrar a menudo se pueden localizar por la luz brillante que reflejan en las superficies cercanas.
Explora cualquier luz con efectos extraños que encuentres en los rincones oscuros.

ESQUIVAR LOS PROBLEMAS

Aprende a esquivar: la mejor manera para evitar daños durante el combate es moverse mucho. Las maniobras más efectivas mantienen tus armas fijas en el enemigo, mientras esquivas su ataque.

ORIENTARSE

Es muy fácil desorientarse cuando subes o ¿bajas? bocabajo las esquinas de los pozos verticales. Utiliza la opción de auto nivel para que sepas todo el tiempo dónde está "arriba".

PERDÓN ¿EL ASCENSOR?

Cuando subas o bajes por un pozo, mantente en un plano horizontal para que cuando llegues a nivel del suelo estés apuntando ya al enemigo.

APROVECHA TU MUERTE

Cuando mueras, que morirás, volverás al último "check point" que activaste. Vuelve a la sala donde te mataron y recoge todos los power up que ya habías conseguido.

SÓLO LOS FUERTES SOBREVIVEN

Cuando te enfrentes a varios enemigos a la vez, puedes seguir dos tácticas.
La primera es eliminar los que menos oposición ofrezcan, a los más débiles, limpiando el área para poder concentrarte después en la presa mayor.
La otra táctica es deshacerte de los que tengan las pistolas más grandes, los que van a hacerte más daño, para dedicarte después a acabar con los más pequeños y menos peligrosos.
Las dos tácticas son igual de válidas, pero eres tú el que tiene elegir, dependiendo de tu habilidad y de la situación en que te encuentres.

SIN SUFRIMIENTO NO SE CONSIGUE NADA

Como regla de oro, si ves que los enemigos bloquean tu paso es que vas por buen camino. Sólo están interesado en fastidiarte los planes, así que si te molestan, eso quiere decir que tú también les molestas.

DONDE ESTÉ EL HUMO...

Una buena técnica para tratar con los odiosos bombarderos invisibles es fijarse en el humo. Cuando les has dado varias veces empiezan a echar humo, incluso siendo invisibles. Apunta al humo, incluso si no pudes ver la nave y así acabarás con ellos.

El metro tiene túneles en varios niveles. Así que ya sabes que vas a tener un día con muchos altibajos...

NIVEL 2: EL METRO ABANDONADO

Deja que las Guías PlayStation te acompañen por este nivel, que es cualquier cosa menos fácil. El metro sube y baja tantas veces que te sentirás como un maníaco depresivo en tratamiento. Tu objetivo es sacar al otro cazador que está atrapado contigo.

HABITACIÓN 1

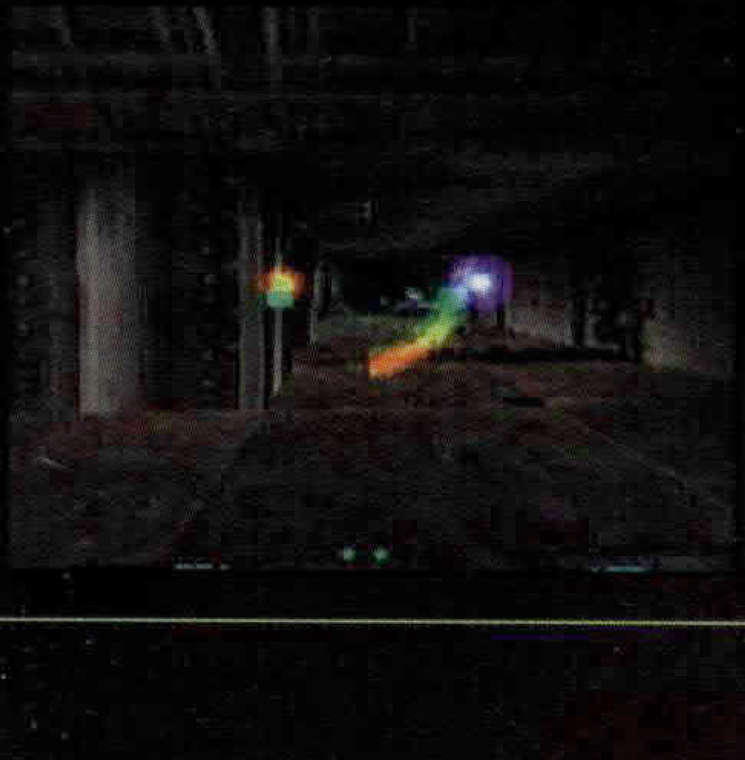
Coge la energía de la izquierda. Como estás distraído, un tanque aparecerá por detrás; dispárale. Hay dos salidas: la que está justo enfrente te lleva al nivel de arriba, mientras que la de la derecha te lleva al de abajo: tienes que subir.

HABITACIÓN 2

Aquí no hay mucho, sólo un par de enemigos que matar.

VÍA ABANDONADA 1

Un tramo de vía bloqueada en los extremos por escombros. Destruye al caza llevándolo a la Habitación 2, después tritura el tanque antes de recoger el Mug y el Solaris de la izquierda: por eso subiste.



HABITACIÓN 3

Esta habitación con dos columnas esconde muchos peligros. Un tanque patrulla al fondo y cuando te acerques aparecerán montones de enemigos. Utiliza el pozo por el que bajaste para tener espacio para maniobrar. El mensaje "Matando a todos los enemigos se abren las puertas" te da una idea de lo que tienes que hacer.

VÍA ABANDONADA 2

Coge los items de los extremos de la plataforma y usa la salida de la esquina inferior derecha. Dentro hay un Check Point y un tanque.

UN POCO MÁS DE VÍA

Ve hacia la izquierda donde hay otra plataforma llena de Solaris, Mugs y diablos. Hay una puerta al final de la vía, debajo de la luz roja intermitente, pero no tienes el poder para abrirla...todavía.

HABITACIÓN 4

Al final de la plataforma hay otro pozo que desciende. Baja porque al fondo hay un verdadero tesoro con el que cargar tu moto, incluyendo la maravillosa Trojax. Cógelo todo, arrástrate de vuelta a la plataforma y antes de irte, dispara a la luz roja del fondo. Se volverá verde y podrás abrir la puerta. Ten cuidado cuando salgas, porque la habitación se ha convertido en un campo de minas.

LA PLATAFORMA

De vuelta en la plataforma, ten cuidado porque han aparecido más minas. Quieres ir a la puerta de la izquierda pero hay una mina que se mueve en la entrada.

Lo que tienes que hacer es girar la moto 90 grados sobre el eje horizontal para volar de lado, pasa la mina cuando se mueva.

PASILLO 1

Corto pero dulce, esto te lleva a una gran nave en el techo. Aprieta el gatillo en tu Trojax hasta que la barra circular del punto de mira se cargue, luego suéltalo y ¡BOOM!

HABITACIÓN 5

Elimina al tanque, luego elige uno de los pozos que bajan. Es mejor seguir de frente. Si vas a la derecha llegarás al mismo sitio pero por una ruta más larga, que tiene más enemigos y no tiene energías ¿y qué sentido tiene eso? A no ser que tengas ganas de

limpiar los túneles de robots hambrientos de sangre, por supuesto.

Al llegar a la vía, gira a la derecha y dispara. No lo podrás ver, pero hay un tanque esperando en la oscuridad. Cuando acabes con él, ve hacia allí y coge la salida que está abajo a la izquierda.

HABITACIÓN 6

No hay mucho que ver o hacer aquí, salvo por el interruptor de la pared del fondo que se puede activar peándole unos cuantos tiros.
La habitación empezará a temblar y saldrán chispas de todos los lados: si te dan te harán daño, así que sal de la habitación rápido.
El interruptor ha abierto la puerta pero para atravesarla tienes que encontrarla primero.

UN POCO MÁS DE VÍA

La puerta que no pudiste abrir antes se ha abierto al dar al interruptor de la Habitación 6. ¿A qué esperas? Vale, el ataque aéreo puede retrasar tu salida, estáte preparado.

PASILLO 2

Este pasillo con luz roja te lleva a una habitación peligrosa. También tiene uno de esos maravillosos Check Point que tanto alivian.

HABITACIÓN 7

Acaba con el tanque del Pasillo 2. Esperándote en esta habitación hay un motero enemigo: ¡es muy duro! Vuela con las armas primaria y secundarias listas y preparadas porque tienes que derribarle pronto. Es una buena idea huir (de verdad) cuando no tengas más munición que utilizar, en vez de estarte quieto recibiendo lo tuyo mientras cambias de arma. Segundos, ya lo sé, pero ¡pero todo cuenta! Ve a una esquina ya que puedes utilizarla como escudo mientras recargas las armas. Luego vuelve a la carga con tus misiles, tus pistolas y con todo lo que tengas. ¡Qué no sepa por dónde le vienen los tiros! Termina rápido con él, porque su ataque será igualmente devastador.

HABITACIÓN 8

Entra en esta habitación subiendo por el pozo al final de la plataforma donde encontraste a tu rival. Si sobreviviste al primer combate, o acabaste muy herido, te sentirás realmente aliviado al encontrar energía para tus maltrechos escudos a la derecha, al final de la plataforma y a mitad de camino en el pozo.

Después verás tanques y almacenes de armas . Entra en esta habitación y dale fuerte al enemigo. Cuando hayas conseguido limpiar la habitación, la puerta se abrirá y estarás a salvo.

NIVEL3: CENTRAL NUCLEAR

Tu misión es buscar cinco generadores y destruirlos en veinte minutos, antes de que salte la alarma. ¡Este nivel es una locura!

HABITACIÓN 1

Empiezas junto a una señal geométrica azul en el aire. Recuerda este área, porque te puedes desorientar. Esta señal azul es un teletransportador pero antes de usarlo tendrás que encender el sistema. Lo veremos más tarde.

A la derecha tienes un camino. Espera que el tanque salga por la puerta y después destrúyelo. Si vas por el pasillo, se abrirá una puerta y te invadirán los enemigos. Lo mejor es esperar un rato y que vengan ellos a ti.

Disparando a la torreta del techo aparecen lingotes de oro ideales para obtener una vida extra.

Para ser un área de cambio de nivels es realmente dura... ¡y sólo es el nivel tres! Cuando el área esté limpia, echa un vistazo y dispara a los bidones radiactivos en busca de items y Power Ups.

¿Piensas que eres lo suficientemente duro, robot? ¿Quieres algo de mí? Pues venga, vamos, porque no puedes hacerme daño ahora. ¡Hace calor con los pantalones invulnaralbes!

MINAS PARA TODOS

Entre tus posibles armas hay minas que expulsas por la parte trasera de tu moto. Es mejor usarlas cuando huyas de una ofensiva , dejando a tus enemigos a la espalda.
No vuelvas atrás sobre tus propias minas, ¡porque sería una estupidez!

¡CIERRA LA PUERTA!

Si te encuentras con demasiados problemas en una habitación, deja atrás a tus enemigos, ve a otra sala y dispara a la barrera para cerrar la puerta. Asegúrate de que no disparas a la barrera otra vez. Tus enemigos no podrán dispararte a través de la puerta pero, lo que es más importante, no podrán abrirla para perseguirte... CASI NUNCA. Hazlo sólo si estás seguro de no tener que volver por ahí.

BUEN MOTERO:

Forsaken te ofrece dieciséis personajes diferentes. No sólo puedes elegir entre hombre o mujer, sino también si quieres ser un ordenador homicida, un mutante o un feto. Cada uno tiene su propio transporte. Nubia, una perversa mujer robot armada, monta una protuberancia que parece una Harley Davidson sin ruedas. Ex-Cop aparece en la pantalla con una especie de moto deportiva similar a una Kawasaki. Si Penélope Glamour tuviera que participar en estas extañas carreras, participaría en el Nim Soo Sun en su cohete de bolsillo rosa, sólo que sería una psicótica loca...¡Ahhh!

Para ser sinceros, las diferencias sólo se ven en la pantalla de selección, porque siempre terminas siendo un punto de mira y nada más. No hay otra opción de visión y el manejo es muy similar en todos ellos, con algunas excepciones.

Si lo tuyo es la velocidad, súbete en el tiburón de Cuvel Clark. Tiene una velocidad y aceleración máximas, lo que significa que puedes pasar de nivel más rápido y esquivar el fuego enemigo. Aunque tendrás que andarte con cuidado para evitar los problemas. Ah, ¡y es rojo!

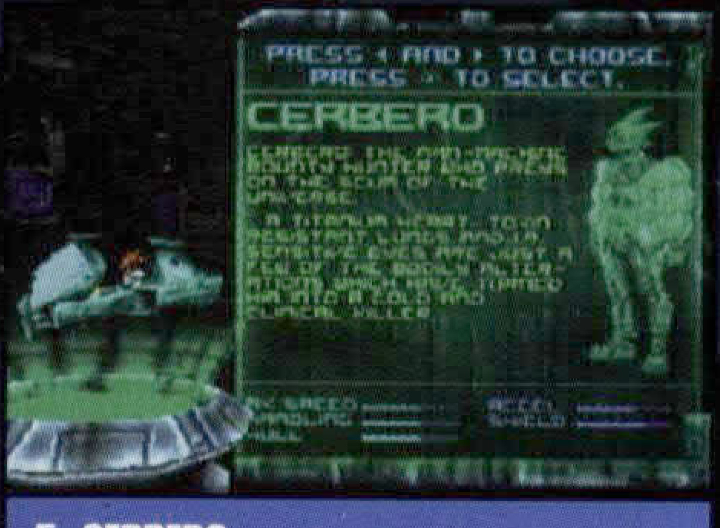
Sin embargo, Cuvel casi no tiene escudos, que es donde Rex Hardy gana puntos, con su moto estilo Tonka Toy JCB. Es muy completa incluyendo sirenas en el techo, un jaula y una enorme pala escavadora en la parte delantera. Para la mutilación de los enemigos, es la mejor elección de todos los cazadores. Pude que sea tan lento como un toruga, pero llegarás al final del nivel antes de que quiten de las paredes a LA Jay.

1. BEARD

2. EX-COP

3. LA JAY

4. NUBIA


5. CERBERO

6. FOETOID

7. LOKASENNA

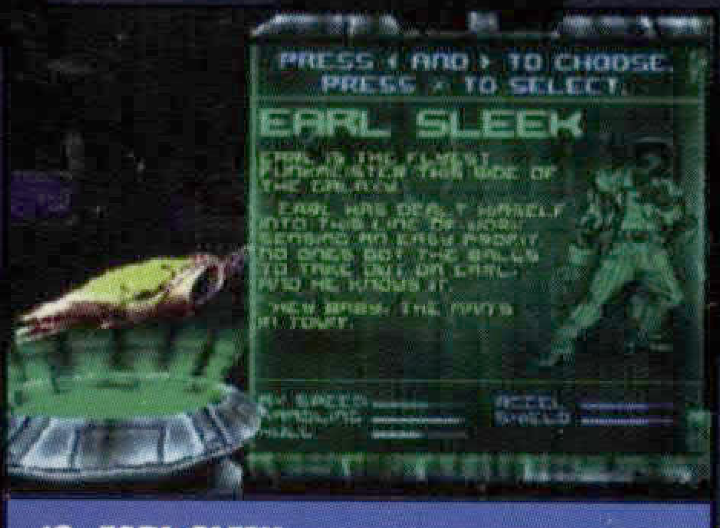
8. NUTTA

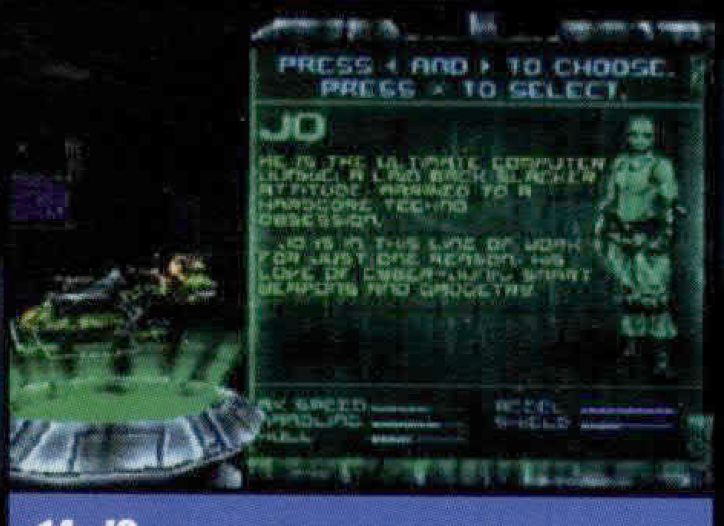
9. CUVEL CLARK

10. HK-5

11. MEPHISTOFUN

12. REX HARDY


13. EARL SLEEK

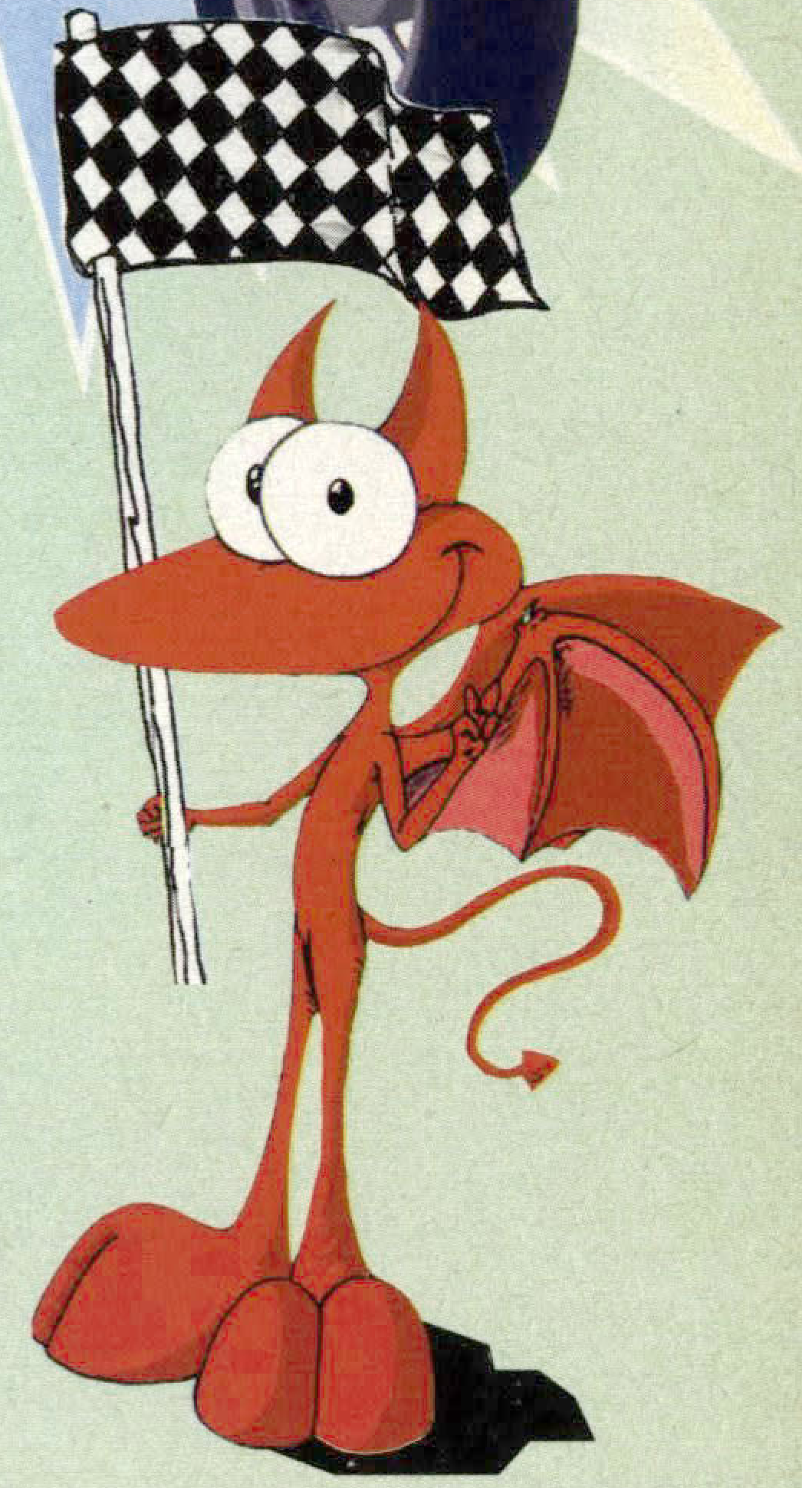

14. JO

15. NIM SOO SUN

16. SEPTRE

DIVER tienda

RESERVA TU JUEGO
TEKKEN 3
Y GANA ESTA FABULOSA MOTO



BASES DEL CONCURSO

1*.- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón de reserva del juego TEKKEN 3, a la siguiente dirección:
DIVERTIENDA, C/ Ingeniero De La Torre Acosta, 1 Málaga C.P. 29007
También podrán participar todos aquellos que hagan su reserva directamente en cada Centro Divertienda

2*.- De entre todas las reservas y compras recibidas se extraerá a un Ganador que recibirá una Moto Peugeot LS.

3*.- La Promoción será válida desde el 27 de Julio hasta el 15 de Octubre de 1998.

4*.- La elección del Ganador se realizará el día 21 de Octubre de 1998.

5*.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6*.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Divertienda.

RESERVA TU JUEGO POR SOLO: **7.990 Ptas.**

DIVER tienda

SERVICIO A DOMICILIO · VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.

BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4

BILBAO
FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4

CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43

CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66

CIUDAD REAL
CIUDAD REAL 926253336 Altagracia, 30
TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres,19

CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1

GIJÒN
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca

GRANADA
GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24

LA CORUÑA
LA CORUÑA 981240123 San Jaime, 30

LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)

MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martinez, 9

GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES 949264609 Constitución, 13

MÁLAGA
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 10 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N

PAMPLONA
PAMPLONA 948172074 Sancho Ramirez, 15

Cupón de Reserva y Pedido TEKKEN 3

Nombre y Apellidos ______________________
Dirección ______________________
Localidad ______________________
Provincia ______________ Código Postal ______________
Tlfo.: ______________ Edad ______________

GT

Sí, deseo reservar el Juego Tekken 3 en su fecha de lanzamiento Septiembre de 1998.

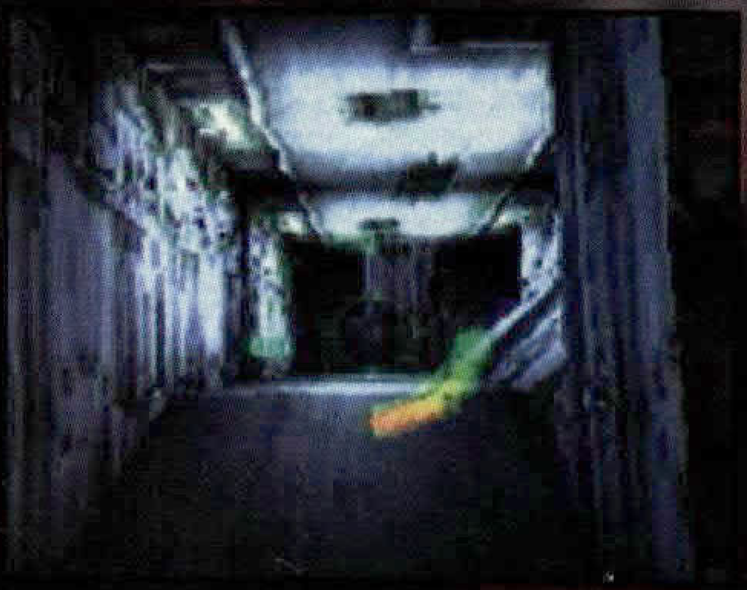
POWER UPS

TANQUE ENERGÉTICO
Aumenta el poder de tus armas. Recógelos hasta que tengas el máximo poder y tendrás que disparar menos para derribar a tu oponente.

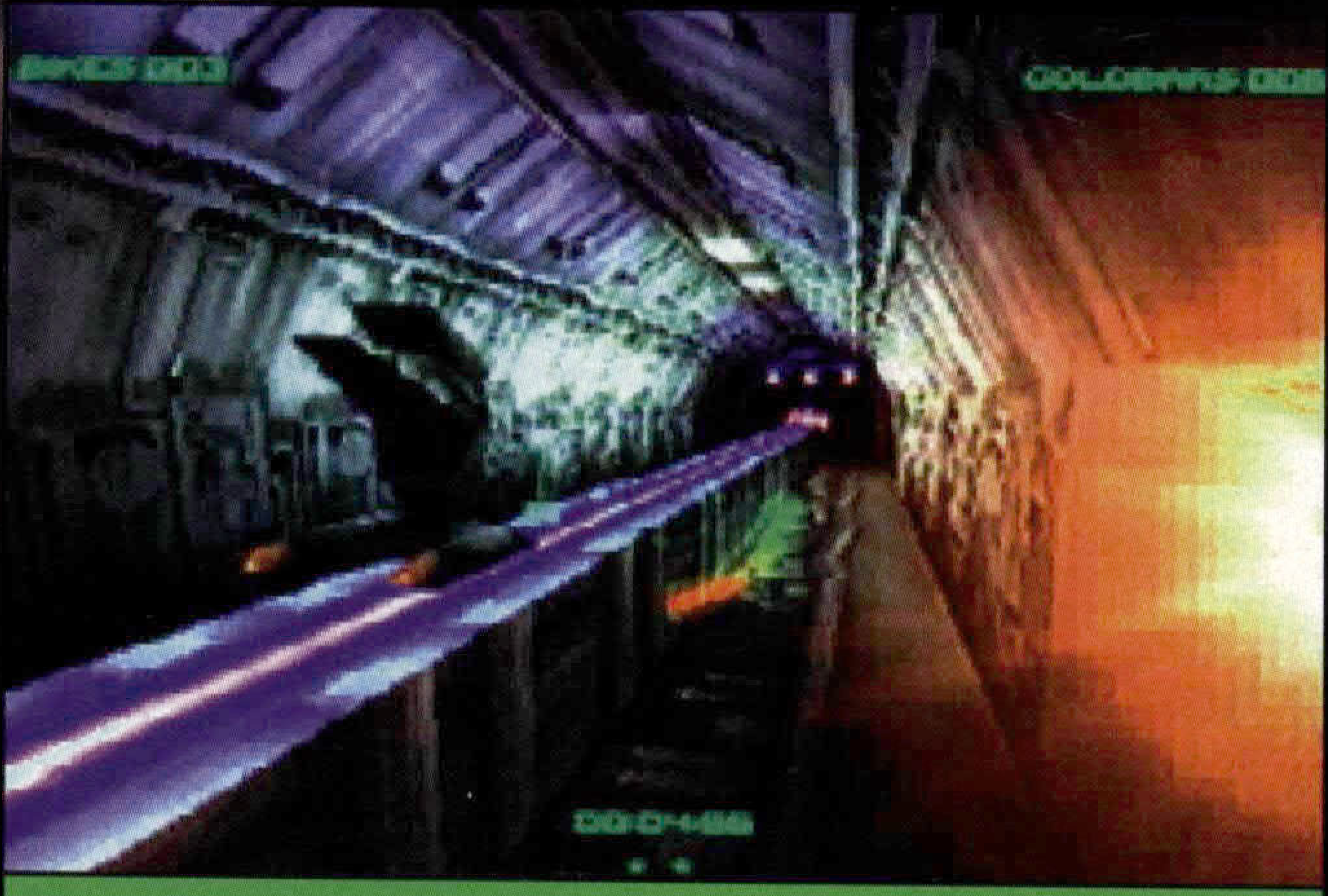
MINA PURGANTE
Detonan al colisionar y pueden ser destruidas por los disparos.

MISILES ESPARCEDORES
Hacen lo que se supone por su nombre: se esparcen para aumentar el área de disparo. Utilízalos para derribar varios enemigos a la vez.

TITÁN
Este es el rey de los misiles, ¡sin duda alguna! Recuerda el lema de la vida mercenaria: vacía el cargador y sal de la habitación antes de cualquier represalia. Este misil eliminará a cualquier elemento cercano... ¡y eso significa que tú tampoco estás a salvo! Así que cuando lo lances abandona la zona de inmediato.



PASILLO 1
De frente y a la izquierda de donde empezaste hay un pasillo (donde estaba la puerta). Cógelo y sube por el pozo estando alerta por si hubiese enemigos y disparando a las puertas de arriba para abrirlas.



Gallina, gallina, gallina, anda ponme una minita...

HABITACIÓN 2
A la derecha hay tres ventiladores que te absorberán hacia cualquiera de los tres túneles. Gírate y mira en la dirección en la que estás siendo absorbido y destruye los ventiladores antes de que te engullan. Sea cual sea el túnel que has elegido te llevará a la misma sala. Desde atrás, destruye el resto de ventiladores, lo que te permitirá subir por el túnel más lejano hasta esta habitación.

Ahora enfrente de ti hay un interruptor que tienes que encender haciendo contacto con tu nariz: disparar no va a ser suficiente esta vez. Sube al alero y usa el nitro que cuelga delante de la pared para entrar en la habitación. Aumenta bruscamente la altura para sobrepasar la turbulencia, luego desciende para activar el interruptor.

Ábrete camino por la turbulencia del ventilador de arriba y entra por la ventana, que está en la parte superior de la habitación, encima del interruptor.

HABITACIÓN 3
Encontrarás algo de oro. Ah, y algunos enemigos voladores cuando veas el dinero, o sea ¡coge el dinero y corre! Vuelve a los túneles de los ventiladores y según salgas, gira a la izquierda y ve por el pasillo hasta que se divida. Ve por la izquierda y sigue el pasillo.

GENERADOR 1
Dispara al generador a través de la hendidura (apunta al interruptor). Cuando explote, las puertas de los lados se abrirán y podrás pasar para empujar el interruptor de la pared trasera. Ahora sólo quedan tres interruptores: ¡sal rápido!

Vuelve por el pasillo hasta que llegues al cruce en forma de T y sigue recto (este era la derecha de antes). También es un Check Point.

HABITACIÓN 4
Baja la pendiente, cerca del techo; desde aquí puedes disparar al almacén de armas utilizando el techo como escudo. Esta habitación es radiactiva, así que métete en el agua y cruza la habitación para evitar coger radiaciones. Ten cuidado con el arma en el agua. Sal por la puerta de la esquina alrededor de la pared en forma de U y sube la cuesta.

Hay una puerta a la derecha que no puedes abrir. Pero hasta que no estés al otro lado no te darás cuenta de que está cerrada, así que no pierdas tiempo intentándolo.

HABITACIÓN 6
Lucha contra los tanques y aviones y rodea la pared central. Al otro lado hay otro transportador, el interruptor que los acciona y la llave esqueleto. ¡Bien!

Coge el teletransportador para volver a la habitación uno. Cruza la habitación hasta el final, y dispara a lo que parece una puerta: ¡es una puerta!

POZO VERTICAL
Ve hacia el pozo y deja atrás a los enemigos. Ábrete camino por los escombros y coge el Escudo Caos arriba del todo, porque como dice, "¡los vas a necesitar!" Te hará invencible durante un rato, así que aprovéchalo.

HABITACIÓN 7

Hay varias puertas de salida pero ve por la puerta en frente de la entrada.

HABITACIÓN 8

Baja por el pozo, y ve a la siguiente zona. Encontrarás varios Power Up, incluyendo una vida.

HABITACIÓN 9

Vuelve a entrar en la habitación 7 y gira a la izquierda. Sube por el pozo, disparando a la puerta para abirla. Según se abre, te atacarán naves (estáte preparado). Ve hacia la esquina para entrar en otra habitación que tiene un interruptor.

HABITACIÓN 10

Se esconden dos tanques a la izquierda, avanza y dispárales antes de entrar. Esto inicia más ataques, de los que te tienes que ocupar antes de ir al interruptor. ¡Sólo queda uno!

Hay dos agujeros al lado del interruptor. Mira en el de la izquierda y coge el arma antes de seguir. Mira por la ventana para ver el reactor.

Vuelve a la habitación 7, donde están todas las puertas y coge la que está justo enfrente de tí.

PASILLO 2

¡Cuidado con las minas! Tendrás que pasar dos veces por esta habitación, a no ser que seas un genio. Primero, vuela al lado de la cinta aceleradora hasta que veas pájaros mecánicos poniendo las minas. Deshazte de ellos, disparando a las minas a una distancia segura. Después vuelve, cogiendo la munición de los huecos, de la izquierda, por el pasillo.

Una vez hayas hecho esto, vuela recto por la cinta central del acelerador hasta que llegues al río de partículas. Aprieta los dientes y métete: se abrirá. Por supuesto, si te sientes valiente, hazlo de un tirón. (¡Seguro!)

HABITACIÓN 11

¡Da al interruptor! ¡Dále! ¡Dále!...Es el último . Ahora ve al reactor.

Gira 180 grados y dispara a la barrera detrás de tí.

Las piscinas verdes puden ser los efluvios del servicio de los ≠hombres-robots. La orina radiactiva pude ser un problema en el futuro, o eso dicen.

HABITACIÓN 12

Destruye los tanques y los enemigos y dispara a los barriles para encontrar items. Pueden ser útiles en el reactor, a donde vas ahora. Lo encontrarás atravesando el techo por la derecha al fondo y siguiendo el pozo.

HABITACIÓN DEL REACTOR

El reactor gira sobre un eje vertical y tiene un cuerpo y dos brazos con manos mecánicas. Centra tu ataque en una mano hasta que expolote. Sabrás que el ataque es efectivo, porque el objetivo se volverá rojo.

Cuando desaparezca el primer brazo, apunta al otro y luego ve a por el cuerpo. Lo importante es cambiar tu altitud para evitar las descargas eléctricas que lanza por la habitación. Calcula el tiempo de ascenso y descenso para que coincida con un espacio vacío y busca los sitios más altos.

Cuando por fin explote, se abrirá la secuencia de salida. El tiempo sigue corriendo, así que no te entretengas. Apunta la moto hacia el agujero en la pared contraria y pasa. Ni te pares ni explores (a no ser que tengas tiempo que perder) sigue adelante, sube y baja los pozos, hasta llegar a la salida.

ORBITAL PULSAR

Aumentan la frecuencia y el poder de los disparos. Cuantos más tengas, más fuerza tendrá el ataque de tu arma primaria.

SOLARIS

Esto manda a casa a tus enemigos, dejando una bonita estela amarilla en la habitación.

TANQUE ENERGÉTICO DORADO

Te va a gustar. Por un rato, te proporciona el armamento de un país pequeño. Hasta que se termine el tiempo, puedes matar enemigos a diestro y siniestro, sin pensarlo.

TRANSPULSO

Este es el periscopio del mundo de las energías. Esta energía rosa embellece cualquier ataque.
La descarga del transpulso rebota en los objetos para porder atacar en las esquinas de los pasillos o a ras de suelo, túneles curvos, o cualquier paisaje geométrico.

RAYO LÁSER

¡Sí! ¡El arma de los campeones! Cuando veas este ítem, cógelo y sofoca un grito de victoria en la boca, ya que nadie puede aguantar un ataque de tus laser gemelos azules de gran alcance. ¡Qué bonito! El único problema es que disparar mucho rato calientan los láser y tienes que dejarlos enfriar.

NITRO

Esto hace que tu moto vuele de un nivel a otro como una descosida.

MINA CUÁMTICA

Minas que salen de tu moto. Llena la habitación y mira cómo tus enemigos explotan. ¡Es muy divertido!

LMCF: MULTILANZODOR DE COHETES

Puedes lanzar varios cohetes a la vez. Muy útil para destruir las fortificaciones enemigas con un armamento decente.

Las puertas son de cualquier tamaño y forma, no son simples trozos de madera como las que había en la base.

NIVEL 4: CENTRAL TÉRMICA

Tu objetivo es desactivar el motor de lava, para poder escapar por los tubos hasta la superficie. Este nivel significa que te desdobles y que hagas mapas en la cabeza. Esta vez, no tienes límite de tiempo de ningún tipo. También te permite ir codo con codo con otro mercenario.

HABITACIÓN 1

Descubrirás que tienes que destruir la red informática para acceder a los niveles inferiores. Destruye los cajones de la izquierda al fondo de la habitación para liberar los Power Ups. Detrás de estos cajones está la puerta del cuarto del ordenador, sólo date la vuelta y usa la otra puerta. Dispárala a distancia, en la parte inferior, porque esto te permite hacer que los enemigos salgan de su escondite, sin exponerte al tanque al otro lado de la pared.

PASILLO 1

Sigue la curva hacia la derecha, fijando tus ojos en la torreta de la pared de la derecha y en los enemigos que te esperan en la esquina del fondo. A mitad de camino hay un pequeño agujero en la pared de la izquierda: es un área secreta, que tiene oro y Power Ups.

Justo encima de este escondite, encontrarás un pozo de ventilación, donde se te aconseja que no intentes 'ir por la puerta trasera'. Montones de enemigos aparecerán pero si retrocedes por el pasillo y vuelves a entrar habrán desaparecido.

No hay razón por la que tengas que volver, ya que una explosión cuántica ha sellado la puerta. Pero el reactor está al otro lado, así que utiliza está información para poder orientarte.

PASILLO 2

Ve hacia la esquina del final del pasillo, a través del vapor y coge los Power Up de la habitación siguiente. Aquí tienes que encontrar la llave para abrir la escotilla opaca del suelo, en el centro de la habitación. Ponte encima de la escotilla, con el punto de mira apuntando hacia abajo, después dispara a la puerta que se caerá. Reduce los disparos para evitar los escombros.

PASILLO 3

Pégate a la pared de la izquierda, ya que salen misiles del suelo por la derecha. Si subes por el hueco del techo tendrás que atravesar la habitación por arriba mientras te dispararán desde abajo, pero encontrarás un Check Point.

Hay una salida al fondo, arriba a la derecha, pero hay barreras que no se abrirán. De hecho, la salida está disfrazada en forma de pared en frente de ti. Dispara para abrirla, y deshazte de los tanques y los enemigos. Aquí te darán un LMCF y un tanque energético dorado. La salida está justo a la izquierda.

HABITACIÓN 2

Sube la cuesta, dispara a la puerta para abrirla y sigue disparando a discreción. Esta habitación está llena de tanques, en la boca del pasillo verás que el espacio para maniobrar es muy limitado, lo que hace que seas un buen objetivo. Sal de ahí y utiliza los pilares para-

Habrá veces que parecerá que eres un tren recorriendo las vías del metro.

El vapor verde no te hará daño, pero tiene una pinta poco saludable.

cubrirte. Primero despacha los tanques, porque sus misiles hacen más daño que las armas de los demás enemigos.

Coge la llave, luego baja por el pozo a la derecha de la habitación. Hay un arma abajo y aparecerán dos naves a mitad de camino. Ahora, las barreras se abrirán al final de la cuesta.

HABITACIÓN 3

En esta habitación sólo hay un par de tanques y una nave esperándote, destrúyelos, y usa el teletransportador del fondo.

HABITACIÓN 4

Pasa por el teletransportador al que accediste en la habitación tres; al final del pasillo en el que apareces, está el cuarto de los ordenadores. Empieza a disparar. Tienes que destuir el sistema informático para abrir más tarde la puerta del túnel. Primero dispara a los objetivos móviles y cuando todos los sistemas estén destruidos, la puerta de salida se abrirá.

Según miras hacia la puerta, hay un corto pasillo arriba a la derecha, que tiene una vida y oro. Vuelve al punto de teletransporte, ésta es la puerta de salida, ábrela y mata a los enemigos antes de irte. Estás otro vez en la habitación uno. Vuelve al teletransportador de la habitación tres).

Aviso: ¡los pasillos estarán repoblados de enemigos! En ruta al teletransportador, párate en el pasillo tres (donde salían misiles del suelo) para entrar en la pequeña habitación del fondo, donde no se abrían las barreras: hay un tesoro.

HABITACIÓN 4

En vez de coger el teletransportador, gira a la derecha. El vapor verde no te hará daño. Sigue adelante y sal por los tubos al fondo de la habitación; este es un punto de volver a empezar, un utilísimo Check Point.

PASILLO 5

Encontrarás curvas y tanques y un aviso de que según te acercas a los niveles inferiores, se dectectan enemigos. Es alentador, ¿no?

PASILLO 6

Como te cae agua desde arriba, sigue las tuberías de la izquierda. Ten cuidado con las torretas del techo. A mitad de camino hay una puerta: aquí es dónde tienes que destruir la red informática. Hay un Check Point.

HABITACIÓN 5

Puede parecer vacía, a parte del gran tubo, pero hay un montón de tanques esperándote en el suelo. Ya sabes lo que hay que hacer. Asegúrate de coger todas las cajas, porque tienen un montón de cosas bonitas. Cruza la habitación y baja por el pozo (tienes que limpiar este área antes de continuar). La mejor táctica es quedarse cerca de la curva y cuando puedas, asomar tus armas por las cuestas para disparar a las naves de lejos.

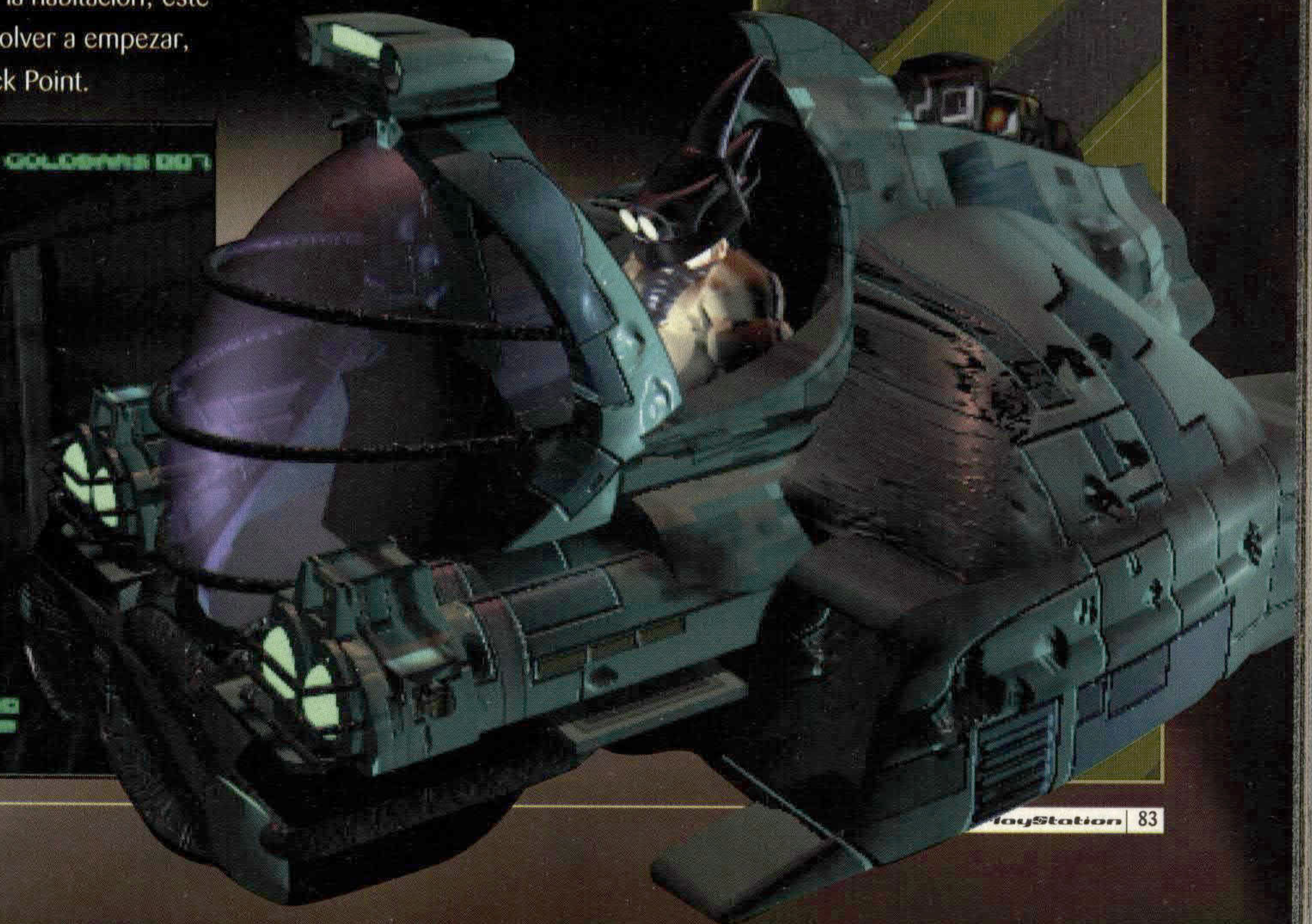
AMPLIFICADOR DE ESCUDO

Los impactos reducirán tu escudo, y lo puedes ver en la pantalla abajo a la izquierda. Cuando está vacío, tendrás daños en el casco (lo puedes ver en la pantalla abajo a la derecha). Cuando el casco está vacío, estás muerto. Así que te ineresa tener los escudos intactos.

Cuando tengas daños en el escudo, puedes aumentarlo cogiendo este ítem.

TROJAX

¡La repetidora tenía que estar en algún lado! Cuanto más aprietes el gatillo, más potente es el disparo. Mira el nivel de carga al lado del punto de mira hasta que deje de aumentar, luego suelta el botón para destrozar a los enemigos.



LINGOTES DE ORO

Dispersados por los niveles hay pilas lingotes de oro flotando. Coge diez pilas y tendrás otra vida.

GRAVGON

Lo tendrás que averiguar tú solito y hacer algo por tí mismo, ¿no? Bueeno, tiene algo que ver con la gravedad...

ESCUDO CAOS

Esto te hace invencible por un rato. Mira el temporizador en el centro de la pantalla y llega tan lejos como puedas mientras dure la invulnerabilidad.

VIDAS EXTRA

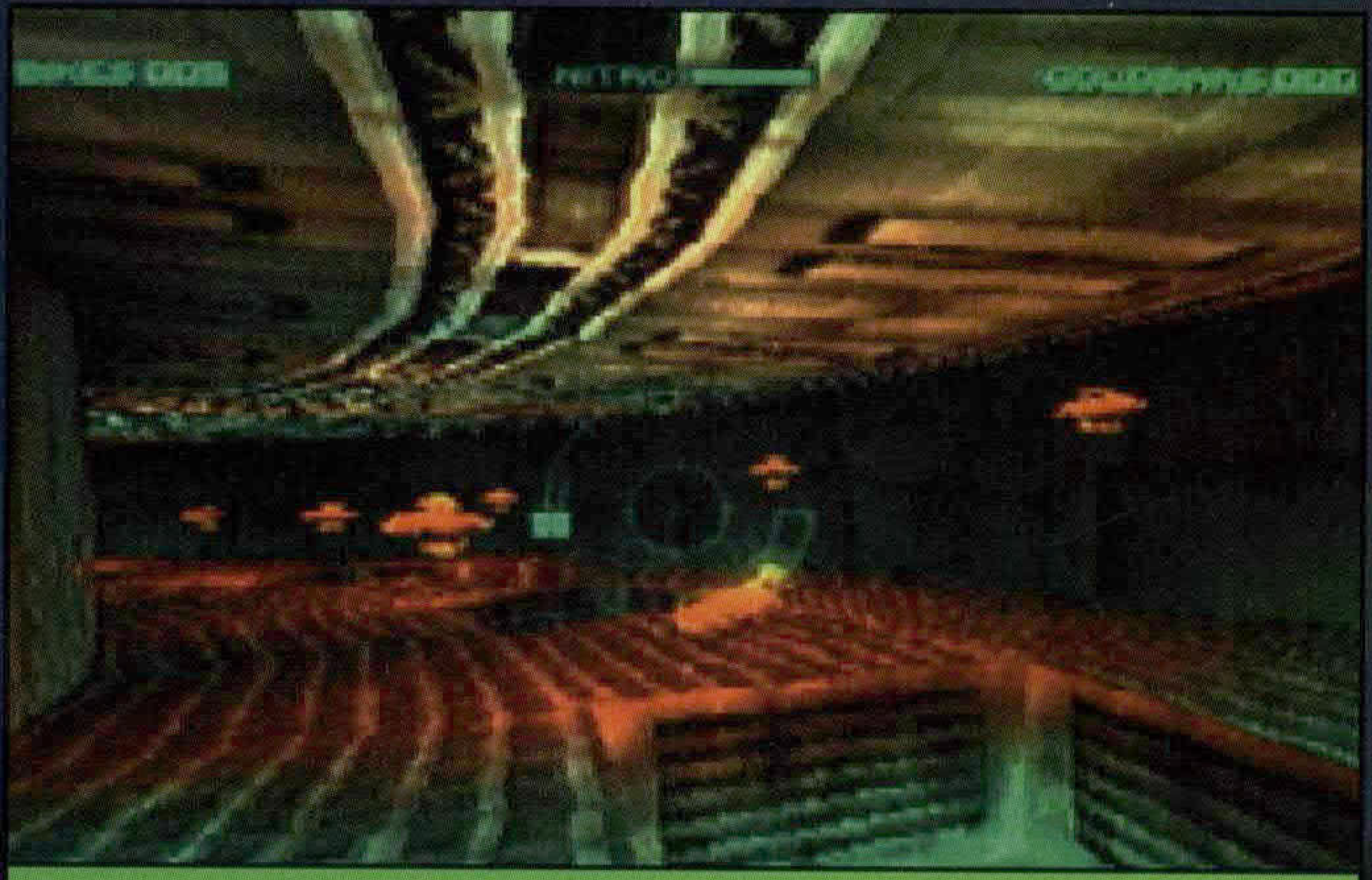
¿De verdad tengo que explicártelo?

MUNICIÓN

Rellena la municón sdel cañón perforador. Va con el...

CAÑÓN PERFORADOR

Funciona como una recortada, esparciendo el objetivo con tiros naranjas.



Cuando te enfrentes a una habitación llena de minas, dispáralas de lejos para que tu moto no se dañe con la explosión.

HABITACIÓN 6

Hay minas a la izquierda, ve a la derecha y dispara al pajarraco ponedor de minas. Y a su amigo. Limpia de minas la habitación disparándolas desde lejos. Deberías coger la mina purgante y y el tanque energético dorado antes de salir por la cuesta que te llevará por el túnel.

Según bajas se activará un teletransportador enemigo que trae un tanque. Ya sabes. Una vez abajo, ve hacia la derecha para activar un salvador Check Point.

HABITACIÓN 7

¡Mata, mata, mata! Cuando esté limpia la habitación, dispara a los paneles justo en frente de la entrada, lo que te permitirá disparar a la barrera 180 grados detrás de ti y dar al tanque.

PASILLO 7

¡Un nuevo Check Point! Ábrete camino por el tunel para llegar a una habitación llena de lava donde tienes que destruir los motores para salir.

HABITACIÓN 8

Según entres, la habitación empezará a temblar y tu salida quedará bloqueada por rayos de electridad. El temblor se calma cerca de algunas paredes o si sales de la habitación, parece sólo una turbulencia.

Dispara a todo lo que haya por debajo de ti pero ten cuidado porque al hacerlo será alertada la seguridad enemiga y tendrás que luchar con varias naves y un tanque. Puede ser una dura batalla dentro de la turbulencia, evita caer en la lava.

Fíjate en la salida; cuando hayas hecho suficiente daño al rival la electricidad será reemplaza por dos chorros de llamas, calcula tus movimientos con cuidado para salir sin problemas.

TÚNEL

Dispara a las dos torretas de las paredes al fondo del túnel desde la entrada, luego coge las minas.

Según vas por el tunel, verás un pistolero en el techo, gira y dale. Según bajas el túnel, aparecerán aviones, retrocede disparando, luego cuando veas la máquina que lanza minas, destrúyela y limpia el camino hacia abajo.

HABITACIÓN 9

Está llena de lava y tiene un pilar central. En los extremos hay caminos a dos alturas, por donde van unos tanques. Cógelos en la boca del túnel. Ve a por el de arriba primero (mientras luchas con los enemigos) porque sus misiles hacen más daño. En esta habitación hay Power Ups y varias llaves esqueleto. Y un cazador rival que se ha teletransportado.

Se abrirá una salida en el techo. Sube y tu rival te perseguirá. Lánzate por los pozos centrales verticales, que son los tubos de lava que suben a la superficie y usa un Nitro: ¡deja al otro tío tragando humo!

NIVEL 5: SÓTANO DEL BANCO FEDERAL

¡Es química! Tu primer objetivo es destruir el generador para que puedas entrar en los sótanos de alta seguridad y huir con un montón de oro en tu poder. El problema es que primero tienes que descifrar algunos códigos de seguridad...

Sin ayuda, este trabajo puede ser duro pero con nuestra ayuda... bueno, ¡es fácil cuando sabes cómo hacerlo!

HABITACIÓN 2

Sal de la habitación donde empiezas y coge la primera desviación. Hay un Amplificador de Escudo más adelante, por si lo necesitas. A la izquierda hay un área seccionada por electricidad que tendrás que apagar antes de que puedas meter las manos en las golosinas. Encamínate hacia la derecha y luego baja por el pozo, teniendo cuidado con los disparos de las torretas que encontrarás arriba y abajo.

HABITACIÓN 3

Abajo hay un poco de jaleo pero conseguirás un Tanque Energético Dorado. Desde donde caíste de la habitación, ve a la izquierda a la otra habitación. Hay una cúpula roja en el techo. Dispárala para desactivar los láser de seguridad de la habitación dos; sabrás que lo has hecho cuando la cúpula se vuelva de color verde.
Vuelve arriba y coge todas las golosinas que antes no pudiste catar. Ten cuidado porque el piso de arriba se habrá repoblado de enemigos. Vuelve abajo, donde habrá ocurrido lo mismo y gira a la derecha.

HABITACIÓN 4

Una gran construcción llena la habitación. Si vas por el lateral, verás por dónde tienes que ir, pero no podrás porque el camino está bloqueado, así que vuelve dentro de un rato.
Puedes intentar disparar a los paneles de la derecha, cuando regreses.

HABITACIÓN 5

Vuelve a la habitación 3, pero no cruces el corredor de las llamas o morirás. En su lugar sigue el pasillo, dispara por encima del montículo y entra por la derecha.

HABITACIÓN 6

Hay algunos Power Ups en el techo pero cuando vayas a por ellas, te atacarán. Hay oro en uno de los balcones de arriba y la salida está a la derecha de la entrada.

HABITACIÓN 7 Y 8

La primera habitación en esta ruta no tiene nada interesante. La siguiente tiene un tanque, un caza que te ataca por detrás, y algunas cositas interesantes en el techo (incluso oro). Hay más oro en el balcón encima de la entrada.

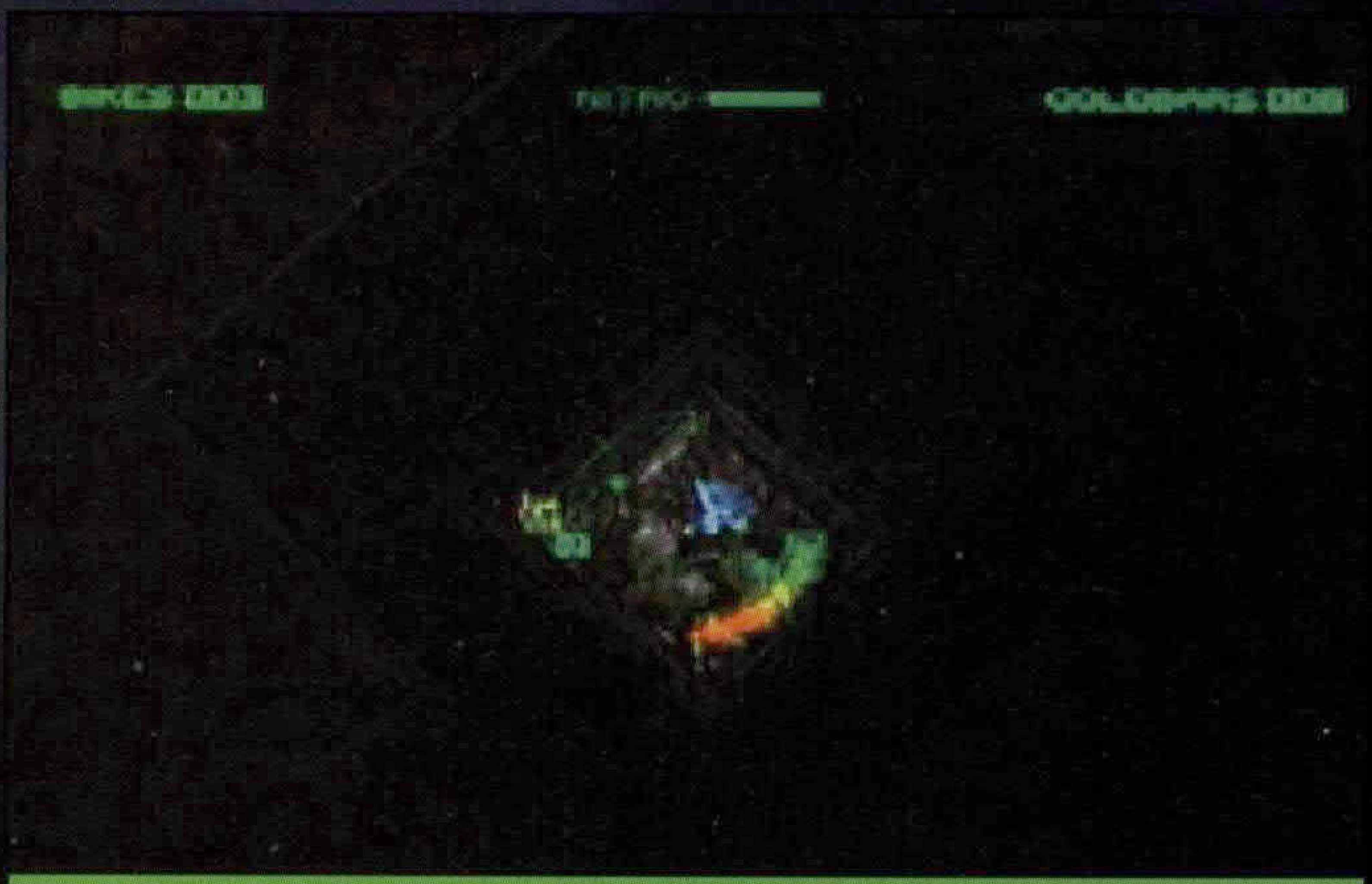
HABITACIÓN 9

Es igual a las habitaciones 7 y 8, excepto que el techo es rojo. Coge los power up para desactivar la pared de fuego de la habitación 5. Aquí también hay más oro, sin mencionar otro ataque aéreo. Antes de irte, toma nota de las vigas del techo: cuáles parpadean y en qué orden. Escríbelo ya que tienes que acordarte con exactitud más tarde.

Pasa por la puerta y vuelve a la habitación 6, que está otra vez llena de enemigos. Cuando acabes, sal por la puerta de la derecha para volver a la pared de fuego.

HABITACIÓN 10

Ve por el pasillo hasta que veas una piscina. El segundo hueco a la izquierda tiene un generador, destrúyelo y vuelve a la habitación 4. La electricidad que bloqueaba el paso ha desaparecido, así que puedes ir por el pasillo.



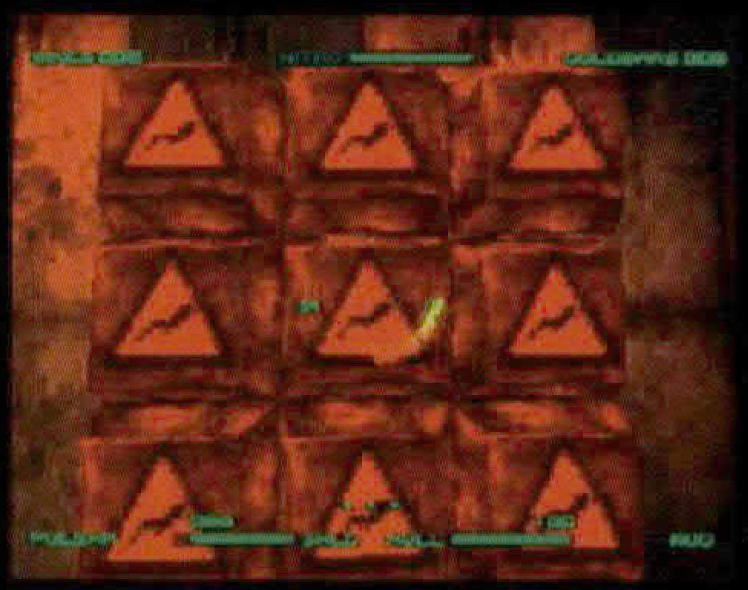
Al final de este pozo está la llave piscina que se parece a un helado azul

HABITACIÓN 11

Al final del pasillo te espera una caja fuerte, pero para abrirlas tienes que sacar la llave del sótano. Limpia la habitación de al lado: es un Check Point. Ve por el otro pasillo, al final hay un cuarto ¡con muchos enemigos! Cuando los hayas limpiado, baja por el pozo del medio.

PASILLO 1

Tiempo de bajar... Cuando llegues al túnel cavernoso con una vía en el suelo, avanza por ella. Cuando llegues a un cruce, coge el camino de la izquierda, a la derecha hay una pequeña salida pero está llena de llamas.
Hay unos tanques, y al final del camino de la izquierda encontrarás rayos láser cruzando la boca del túnel. Dispara y desaparecerán, dejándote el camino libre.



HABITACIÓN 12

Aquí hay un teclado gigante rojo a la derecha: este es el primero de tres teclados donde tienes que meter los códigos correctos para poder pasar. Aquí, mete el número exacto de parpadeos que viste en la habitación 9 disparando a las teclas y abrirás las puertas rojas.

HABITACIÓN 13

Baja por el pozo y métete en una habitación central, luego baja por el túnel de la derecha y tendrás un código verde mirando las marcas del suelo. No te preocupes por la ruta de en frente, ve hasta el final del de la izquierda y destruye la

Ser o no ser..., izquierda o derecha..., he aquí el dilema...

pared para descubrir un área secreta y oro. Vuelve al primer pasillo pero ten cuidado cuando salgas porque habrá más enemigos con ganas de pelea.

VUELTA AL PASILLO 1

La llama te impide el paso. Te encontrarás en un túnel estrecho que te lleva a otro más amplio.

PASILLO 2

Hay dos caminos que llevan a otras habitaciones cortadas, como antes, por láser. Las dos tienen teclados como en la habitación 12: a la izquierda está el verde, a la derecha, el rojo: ve al verde.

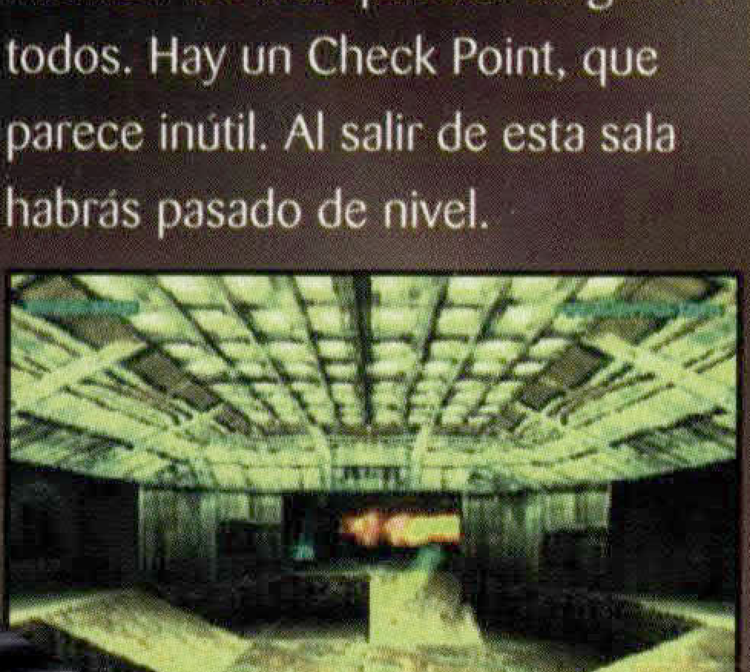
HABITACIÓN 14

Podrás entrar cuando metas el código verde como antes. Baja por el pozo para llegar a otra habitación central con tres salidas: la de la izquierda, te lleva a un área secreta y a más oro, la de la derecha, al código azul, y la del medio, a pequeños Power Ups.

HABITACIÓN 15

Está detrás del teclado azul. Todo lo que tienes que hacer es encontrar la salida. Baja otra vez por el pozo para llegar a la habitación con tres salidas. Esta vez, la de en frente está bloqueada por llamas, no hay nada a la izquierda. Dispara hacia la derecha para desactivar la pared de fuego. Te atacarán un montón de naves y como tus escudos estarán bastante bajos, corre hacia la salida.

Estás buscando una habitación morada que es donde está el área secreta llena de oro. Si acabas de volver a empezar y tienes un montón de vida puedes cargarte a todos. Hay un Check Point, que parece inútil. Al salir de esta sala habrás pasado de nivel.



A los desactivadores de esta ruta les dieron un premio el año pasado

NIVEL 6: NAVE PRISIÓN

Este nivel te lleva por los océanos en un submarino donde se realizaban experimentos genéticos. Los laboratorios siguen intactos... ¡incluyendo los que trataban el ADN mutante!
Un montón de riquezas serán tuyas si sales con vida y con algunas muestras mutantes en las alforjas de tu moto.

HABITACIÓN 1

Detrás de ti está el puente de salida, pero está cerrado. Dispara al montón de Power Ups y busca el pozo que se encuentra a la derecha de donde aparecen los primeros enemigos. Limpia el área para abrir las barreras del pozo antes de decidirte a bajar.

PASILLO 1

La primera puerta a la derecha tiene paredes interiores que se activan al acercarte, pero las puertas están bloquedas por rayos de electricidad, así que olvídate de momento. Sigue por el pasillo, métete en la habitación del fondo a la derecha.

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Encontrarás la primera muestra de ADN, el microscopio, y algo de oro. Sal y baja por el pozo de en frente, pero acuérdate de disparar a la mina antes de hacerlo. También dispara a la caja al lado del pozo para coger el nitro.

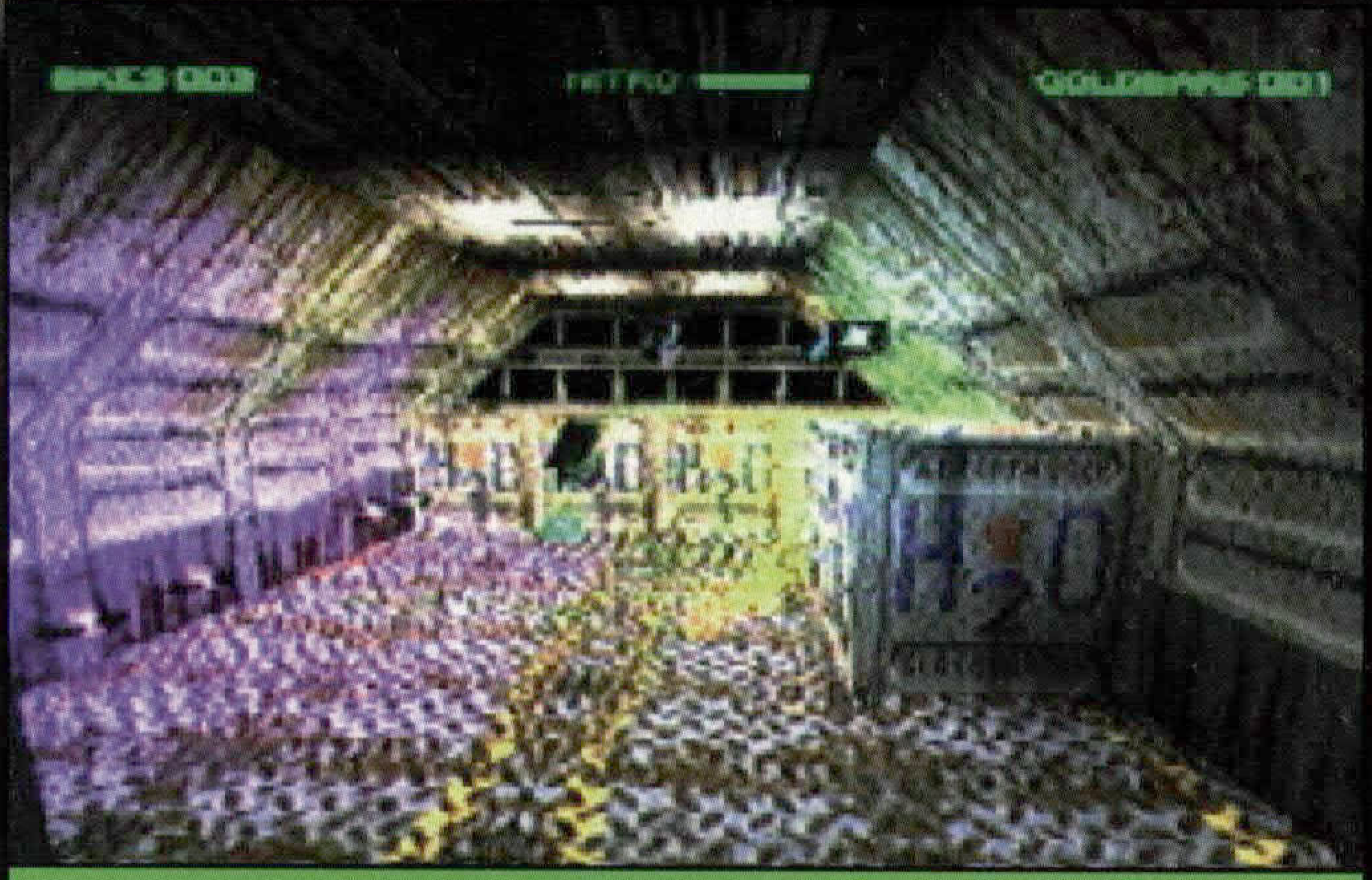
A la derecha del pasillo hay una escotilla que te lleva a otra cubierta, pero no se abre porque todavía no has recogido todas las muestras de ADN. En la esquina de la izquierda, hay una torreta en la pared. Ve por aquí para llegar a otra habitación con un área seccionada por rayos láser.

HABITACIÓN 2

A través de los láser puedes ver una cúpula roja en la pared de la izquierda. Dispárala para apagar los lasers y entrar en la habitación para coger más ADN y Amplificador de escudo. Ahora que has aprendido el truco, vuelve a la primera habitación, la que tiene lasers cortando el paso.

HABITACIÓN 3

Otra vez arriba, en la habitación de la derecha, dispara a la pared de la izquierda que está detrás de los



Este nivel de la nave prisión es gris con accesorios a juego, como candados en todas la puertas y áreas de confinamiento con láser cortándote el paso.

laser para dar a un interruptor; esto apaga los laser de la habitación de la izquierda. Ve allí para disparar a otra cúpula roja en el techo, que te permite ir a la habitación con el interruptor que acabas de disparar. Ahora puede coger el último ADN de esta cubierta y seguir hacia las profundidades del submarino.

CUBIERTAS INFERIORES

Según sales al pasillo, hay un pistolero a la izquierda. Mátalo antes de entrar en la habitación del fondo. Destruye los tanques y coge el ADN, luego vuelve por el pasillo para entrar en una habitación parecida con más ADN.

En la esquina de la derecha hay una rampa para que subas. Tendrás un mensaje adviertiéndote de que los motores del submarino se están recalentando. Búscalos y apágalos antes de que exploten contigo dentro.

CUARTO DE MOTORES

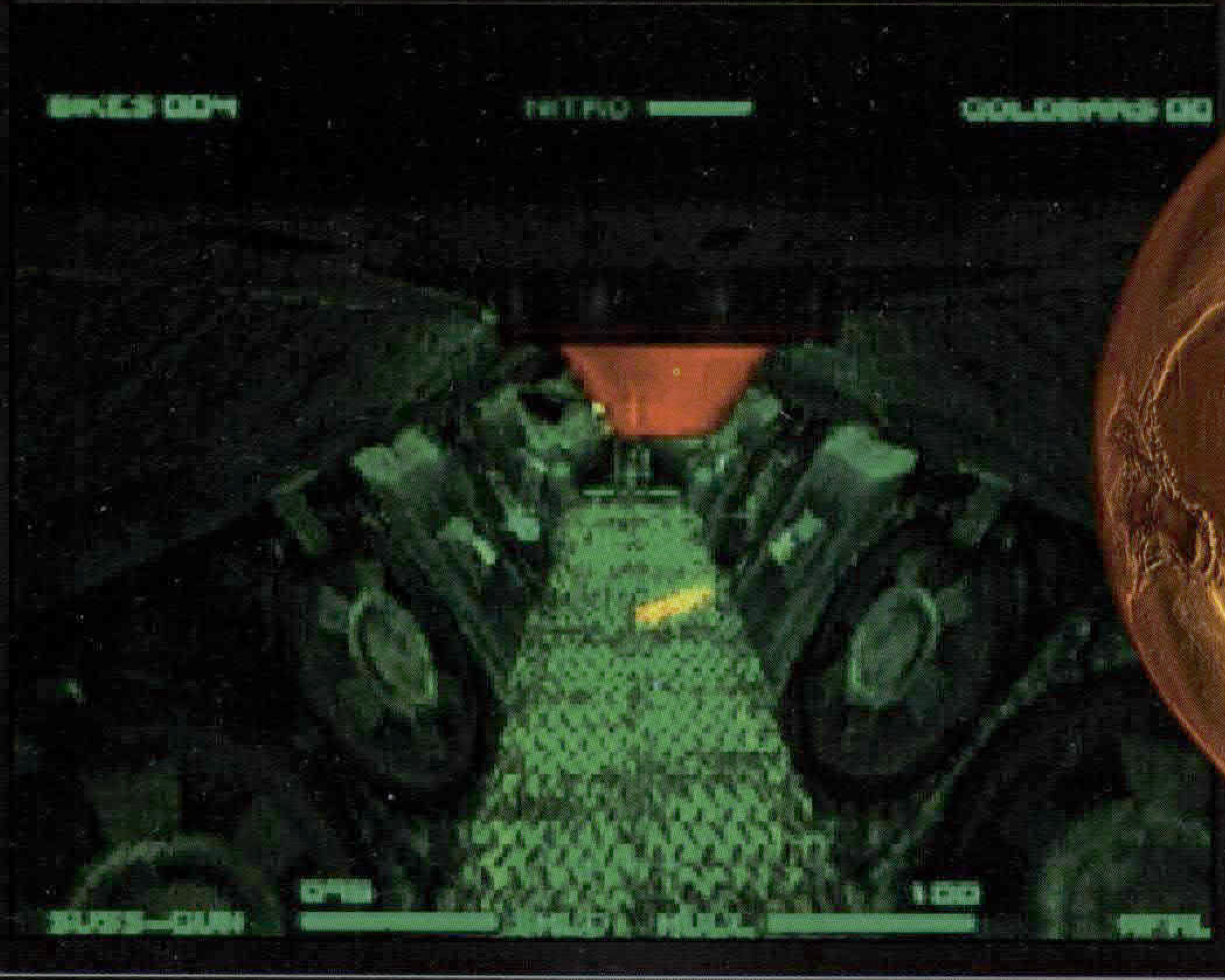
No podía ser más fácil de encontrar; sigue por este pasillo, siguiendo las curvas hasta llegar a una habitación. El haz morado te herirá, así que no te entretengas. Vuela entre los dos bloques y gira,

habiendo disparado al tanque. A derecha e izquierda hay dos interruptores, cada uno apaga una turbina. Tienes que darlas a las dos, y luego a la cúpula roja del medio que apaga la central. Aparecerá una llave esqueleto, que abre un compartimento de casilleros de la izquierda, que tiene ADN. Te aparecerá un mensaje diciendo que puedes ir a la cubierta de contenedores.

Vuela por encima de los motores, métete por un escotilla y ve por el pasillo. Cuando aparezca un agujero en el suelo, dispárala para que no aparezcan por detrás enemigos cuando estés ocupado con los que aparecen más adelante.

POZO VERTICAL

Una llama llena este pozo, dispara a la cúpula roja de la pared para apagarla. Sigue disparando hasta



que el pozo esté limpio de enemigos. En frente arriba hay una barrera cerrada, así es que entra en la habitación de la izquierda; hay una torreta en la pared de la derecha, y recoge más ADN. Te atacarán un montón de enemigos, así que sigue disparando. Mirando hacia donde entraste, hay un hueco con oro, pero está cerrado. Entra por la puerta de la izquierda.

ARMERÍA

Ten cuidado con los disparos, podrían acabar contigo. Ve a por el tanque y la torreta de la habitación de la derecha antes de abrir la puerta de la armería a la izquierda... y liberar al enemigo. Hay un interruptor que abre las cubiertas de contención. Esta puerta conduce a la cubierta de ejercicios, pero están cerradas de momento. Quédate en la habitación y encárgate de cada enemigo según pase por la puerta. Dispara a las cajas que hay en la otra habitación para descubrir Amplificadores de Escudo, pero ten cuidado y evita la mina.

Vuelve a la habitación anterior a la armería y podrás entrar en la habitación que estaba cerrada, dónde podrás encontrar oro y además te llevará al ADN que viste antes.

Después de recogerlo todo, tienes que volver a la armería, pero la ruta está bloqueada por un láser. Tienes que pasar por a través de él cuando se desconecte.

CÓDIGOS DE FORSAKEN

Nivel 2: 640V141K
Nivel 3: S8160S62
Nivel 4: ND1N0S53
Nivel 5: QJ2B045N
Nivel 6: DN2Q0035
Nivel 7: ZS380X7Q
Nivel 8: QX3Q0N5R
NIvel 9: C044042S
Nivel 10: 54DS1419
Nivel 11: 58P8101B
Nivle 12: HDYN003W
Nivel 13: TJZ20X6D

El mercado subterráneo de la prisión tiene cosas muy interesantes donde elegir. Prueba el taburete de la izquierda, al lado de la cabina de joyería étnica.

VUELTA A LA ARMERÍA

Ve a la habitación de la derecha donde estaba el interruptor. A la derecha en el suelo, hay una escotilla que te lleva a otro pozo vertical plagado de naves. Abajo hay un Check Point.

CUBIERTA DE PRISIÓN

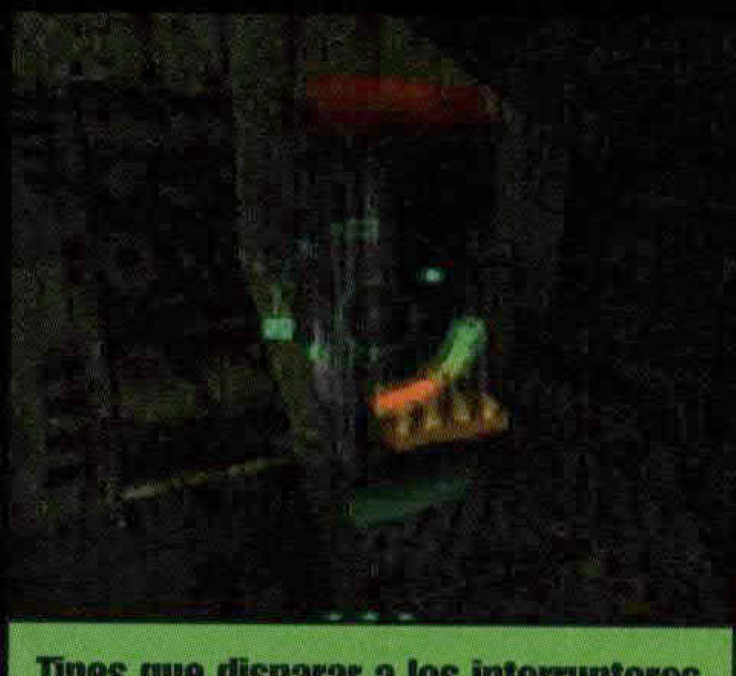
Ve hacia la puerta de hierro, dispara al interruptor del techo para abrirla y estarás en una herradura hexagonal, ¡como en la Guerra de las Galaxias!
A ambos lados hay lanza-misiles que hay que eliminar. El problema es que aparecerán naves por detrás. En los huecos, hay más energías y más cúpulas rojas a las que hay que disparar para que se vuelvan verdes. Vuela hacia el brazo izquierdo hasta llegar al final del pasillo.

PASILLO DE LA PRISIÓN 1

Termina en una cámara con cuatro habitaciones. El ADN está en la de la derecha del todo pero dispara a las cajas de las otras tres para coger Power Ups. Cuando te hagas con el ADN, aparecerán enemigos, así que ya abes lo que te espera.

PASILLO DE LA PRISIÓN 2

El siguiente pasillo es muy parecido. Dos huecos tienen Tamques Energéticos y también llevan a otra cámara dividida. El ADN está en la habitación de la izquierda más cercana.



Tines que disparar a los interruptores.

PASILLO DE LA PRISIÓN 3

Vuelve a la herradura y luego recorre hasta el final el brazo derecho. Es parecido al pasillo dos y el ADN está en la habitación de la derecha del todo.

PASILLO DE LA PRISIÓN 4

Hay ADN en las dos habitaciones de la izquierda y otra vida extra al fondo a la derecha.

PASILLO CENTRAL DE LA PRISIÓN

En medio de la herradura hay un pasillo que va por debajo del nivel del suelo.
Baja por él, destruye la torreta del fondo y dispara al interruptor de la cúpula roja. Cuando estés disparando a los paneles de huesos de las paredes, se abrirán cuatro pasillos. Los de la derecha tienen tanques a los que se puede acceder directamente desde este túnel.

SUB-PASILLOS

Entra por la primera a la izquierda para coger el Trojax. El segundo pasillo a la izquierda tiene Amplificador de Escudos y los de la derecha ADN. Aquí completas el nivel y se abre la cubierta de ejercicio.

Ve allí pero no demasiado deprisa porque hay tanques en el camino y minas estratégiamente colocadas en las esquinas.

CUBIERTA DE EJERCICIO

Sigue el pasillo hasta que llegues a una habitación que es una locura. Empieza a disparar. Aparece otro cazador y tienes que matarlo. Sigue moviéndote y girando, usando la capaciadad de la Trojax y apunta para darle fuerte. Por supuesto, coge el oro. Con esto completas el nivel y tienes que encontrar las luces parpadeantes para salir por la esquina de la habitación.

NIVEL 7: BASE DE ASTERIODES

El misterio de las habitaciones cerradas. Cada uno de los tres anillos que rodean la primera habitación sólo se hace accesibles dando a los interruptores escondidos, así que el progeso va a ser bastante lento.

El espacio: la última frontera. Pero todavía quedan algunos niveles por explorar...

HABITACIÓN 1

Más tarde será un Check Point. No se abrirá ninguna puerta, así que ve a la siguiente cámara.

HABITACIÓN 2

Coge el Trojax y dispara al interruptor. Guarda este arma, porque la vas a necesitar para otros interruptores. Ve a la primera habitación, ten cuidado con las minas del camino.

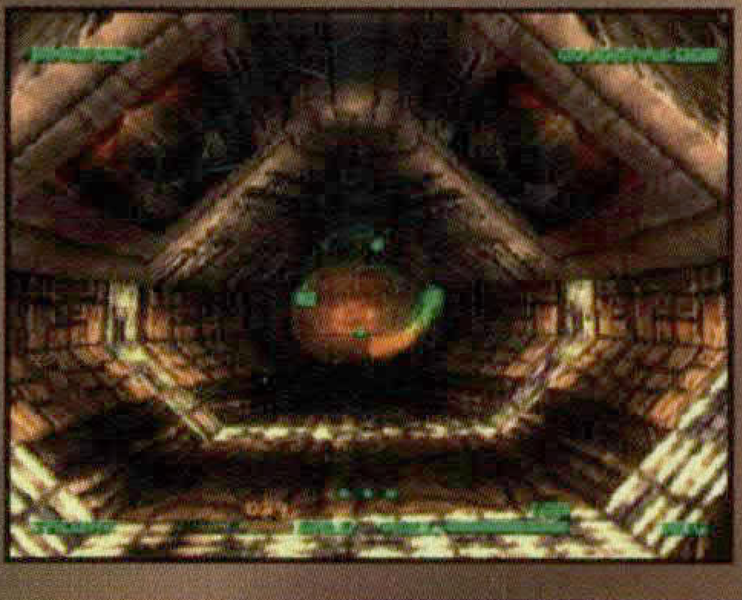
EL ANILLO INFERIOR

En la habitación uno, se abrirán las puertas del nivel inferior. La de la izquierda lleva a un transportador azul que hay que activar. Está en el anillo inferior pero tu avance está bloqueado por una pared azul.

La puerta de la derecha te lleva al mismo anillo pero al otro lado de la pared, mientras que el hueco en el pasillo te lleva arriba.

EL GRAN HALL

Una vez limpia la zona, si impactasen el botón derecho, se activará el teletransportador. Antes de volver, coge los power ups arriba a la derecha en el techo y el oro a la izquierda. Al salir, evita las minas, vuela hacia la forma azul para teletransportarte.



HABITACIÓN 3

Lo único que hay es un montón de enemigos, y en el hueco de la derecha hay otro interruptor que abre las puertas centrales de la habitación uno.

EL ANILLO CENTRAL

Entra por la puerta que está en frente y encima de tí, se curva hacia arriba. A la derecha de tu salida hay una bombilla gigante roja: tienes que ir a la izquierda. Si sigues el anillo por la derecha, sales por la puerta en frente de la que entraste a la habitación uno.

Por el camino, sobrevolarás un pasaje que se dobla sobre sí mismo bajo el anillo.

HABITACIÓN 4

te molestará un bombardero rosa semiinvisible, procura no meterte en la reja con forma de laberinto de debajo hasta que hayas

acabado con él pero a lo mejor no tienes otra alternativa.

Esto completará una secuencia, al mirar a hacia el suelo, verás cuatro agujeros. Ignora el aislado y mira a los tres que están en línea: en el de la izquierda hay oro, en el de la derechaAmplificador de Escudo, y en el central hay otro interruptor. Dale con la Trojax pero ten cuidado de no meterte en el camino de los misiles que salen de las paredes del fondo.

Habrás abierto la puerta al anillo superior que está en la habitación uno. La puerta está a la misma altura que las otras pero el pasillo esconde otro bombardera rosa, ve hacia arriba.

ANILLO SUPERIOR

Gira a la derecha y dispara al tanque y la torreta del techo. Pasarás una bola brillante detrás de una pared azul a la izquierda. Ve al final del pasillo, donde te darán un aviso de turbulencias.

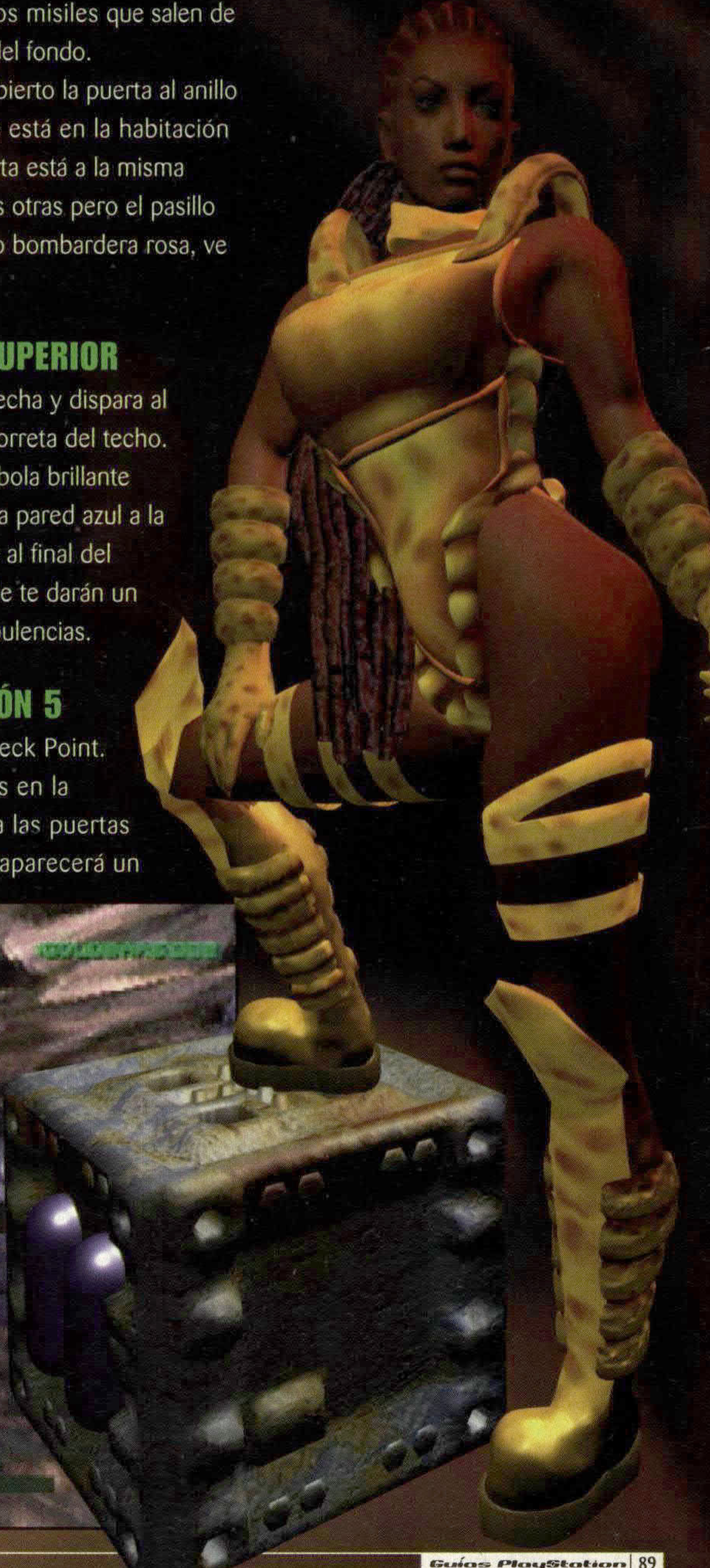
HABITACIÓN 5

Hay otro Check Point. Según entras en la cámara, da a las puertas del fondo y aparecerá un tipo enorme. Te lanzará un montón de misiles, ten cuidado.

Si esperas a que se cargue tu Trojax, te impactarán demasiados misiles, tienes que disparar rápido para eliminar los misiles mientras le atacas. Cuando acabes con él se abrirá un pozo vertical en el techo, sube por él.

ARRIBA

Las dos salidas van al mismo pasillo, y a la derecha hay oro. Cuando lo tengas, sube otra vez y ve por la sección roja del techo en mitad del pasillo.



ENEMIGOS

TORRETA SNUB
Puede estar en el suelo, la pared o el techo. Tiene un ritmo de disparo previsible así que podrás evitar su ataque con facilidad mientras acabas con ellas.

TORRETA DE RAYOS
Muy similares a las anteriores pero con más potencial.

AIREMÓVIL
Sólo es una válvula de admisión con alas. Pero ¡tiene armas!

ENJAMBRE
También se les conoce por boomerang porque siempre vuelven. Más delgado y menos ágil que los Fodder, sus pilotos parecen menos inteligentes y con disparos continuos podrás eliminarlos con relativa facilidad

FODDER
Estos aviones son carne de cañón y te salen por todas partes en todos los niveles!. Como cerdos con alas, te apuntan con su nariz y desaparecen. Los que disparan balas rojas y azules no son problema; sólo cuando los veas con Cañones Perforados, te podrás preocupar. Aparecen con regularidad y puedes tardar en deshacerte de ellos porque son ágiles y tienen un estilo algo agresivo.

PONE-MINAS
Puede parecer un gallo androide que pone minas en vez de huevos...y ¡lo es! Dispara a las minas cuando las ponga y alcánzalo en la cola.

CAZADORES
Te encontrarás con varios mercenarios como tú. Serán rápidos y estarán equipados con un arsenal parecido al tuyo. Son más peligrosos que tus otros oponentes y tienes que dispararlos varias veces para matarlos.

SOMBRAS
Se parecen a los luchadores TIE pero son de colores. Están equipados con grandes armas, así que trátalos con cuidado. ¡Ah!, y se hacen visibles e invisibles intermitentemente.

TANQUE
También llamado Lazrobot. Tiene una armadura resistente y puede lanzar varios misiles a la vez. Dispáralos desde el aire.

MEK TON
Tanque deportivo equipado con una torreta de pulsos. Es más rápido que el tanque normal, así que ten cuidado.

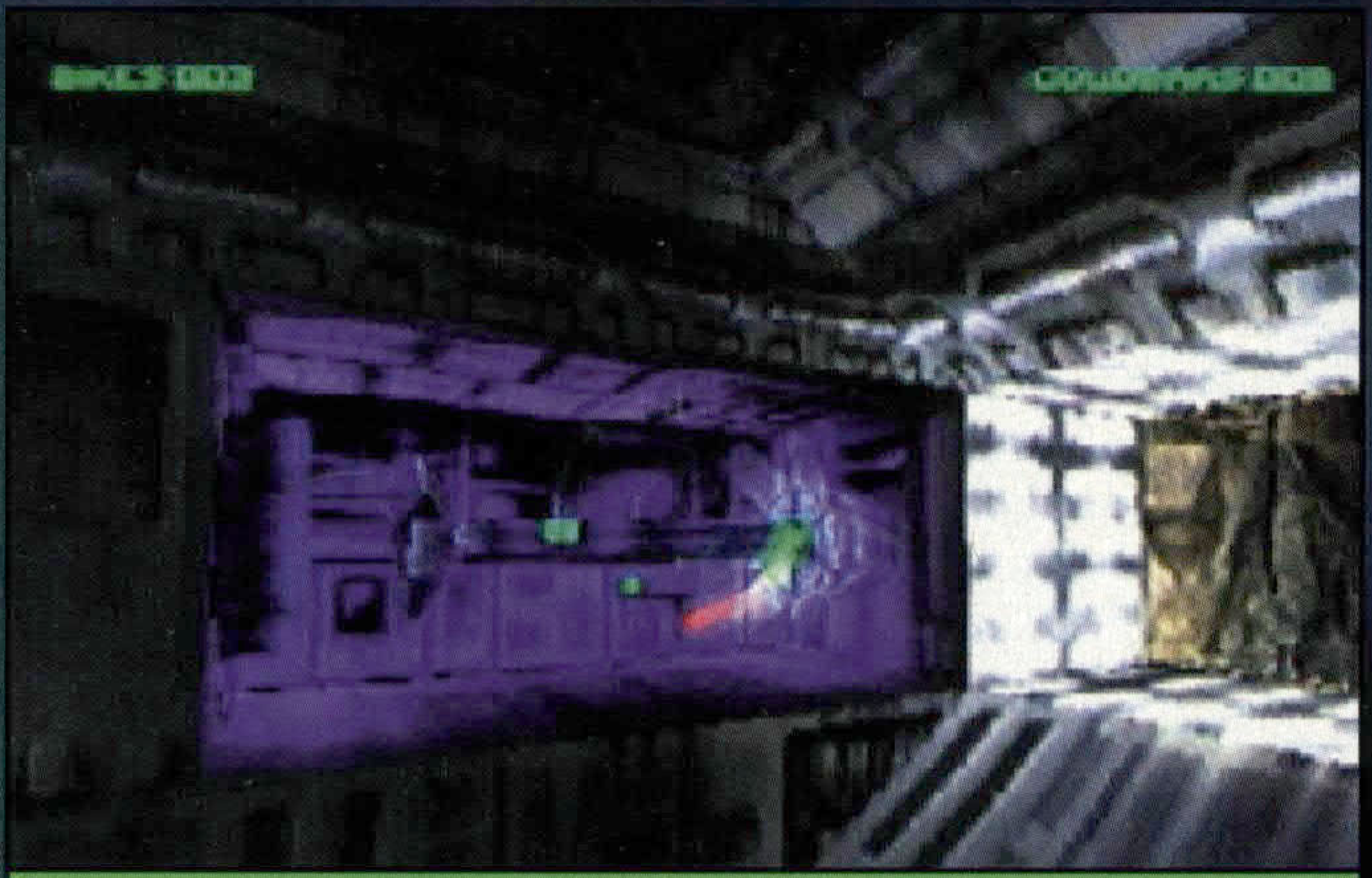
BOT
Es una esfera rara amarilla y roja que lleva una bandeja delante. A veces te dispara misiles a ti, y otras veces, a tus enemigos. Es impredecible, pero tiene una lógica...cuando veas uno , ¿te vas a fiar de él? o ¿le vas a disparar?

LA CÁMARA DE LAS LLAMAS
Tienes que pasar por tres muros de fuego que te cortan el paso. Se trata de saber a qué altura están las llamas y volar por encima o por debajo según convenga.
No intentes esquivarlas todas a la vez, porque cambiarán cuando te acerques, ve paso a paso.
Al final tienes que elegir o ir por el agujero del suelo o por el pasillo de la izquierda.

PASILLO IZQUIERDO
¡Un bombardero rosa! Vas a tener que dispararle y acabar con él con rapidez. Esta habitación te lleva a un área secreta muy interesante.

LEGZ
Este montón mecánico se pasea por los nivlesy dispara en cualquier dirección, así que no pienses que vas a estar a salvo escaqueándote por detrás de él.

LEVITANQUE
Tienen unas luces enormes que te deslumbran y dispara un láser que parece imposibles de evitar. Ponte debajo de él y ábrele las tripas.



¿No odias cuando en medio de la noche cosas con forma de maza empiezan a aumentar su tamaño hasta límites poco razonables?

LA HABITACIÓN MORADA

Cuando esté vacía (ya sabes lo que te toca), verás un tanque detrás de una barrera blanca y un objeto misterioso. Pero, ¿cómo llegar hasta él? Y ¿qué podrá ser?

POZO VERTICAL

Después de la cámara de llamas, baja por el pozo y síguelo. Coge la primera a la izquierda pero estáte listo para retroceder rápido cuando aparezcan los enemigos.

PASILLO 1

Al final del pasillo encontrarás una cámara con otra bombilla gigante roja detrás de una pared amarilla y en el lado opuesto hay un agujero amarillo en el techo. Tienes que destruir un par de torretas a ambos lados antes de coger el oro. Cuando hayas hecho esto sigue por el pozo.

HABITACIÓN 6

Entra en la habitación disparando y yen cuidado porque el ángulo de entrada es una desventaja importante con respecto a los misiles que vienen hacia ti. Esta habitación tiene un teletransportados y dos instrumentos sin especificar; el de la izquierda está completo pero el de la derecha no tiene hechas sus conexiones. Disparale para activar el teletransportador. Debería aparecer un mensaje diciendo que sólo queda un interruptor por activar. Entra en el teletransportador para salir.

HABITACIÓN DE LOS PILARES

Llegarás a una habitación con pilares azules; dispárales para activar el mecanismo.
A ambos lados hay dos torretas, destrúyelas antes de que aparezcan nuevos enemigos, porque cuando lo hagan, tendrás que luchar para seguir vivo y es una habitación muy difícil para guardar tus existencias.

Para cuando hayas activado tres de los cuatro pilares, habrá aparecido otro cazador. Hay que insistirles mucho a tus enemigos para que te dejen en paz.

Cuando se funda la cuarta vara, el anillo subirá y bajará. Utiliza el teletransportador para salir del asteriode.

A la izquierda de las torres hay una reja para disparar y conseguir cosas buenas

NIVEL 8: LA BIOESFERA

La bioesfera depende de un generador solar para mantener sus sistemas en funcionamiento. Tendrás que destruirlos para cortar la energía. ¡Ah!, y hay un Exógeno que se esconde en los subniveles.

HABITACIÓN 1

Sigue al mecanoide, lanza minas y destrúyelo. Si no lo haces, reaparacerá y llenará la habitación de minas. Nada bueno.

Al limpiar el pozo, tendrás un enemigo detrás de tí. Atraviesaa los láser rápido, retrocede a la primera habitación y dispara a la reja de ventilación de la pared.

HABITACIÓN 2

A la derecha hay oro y a la izquierda un Power Up. Vuelve a la habitación del láser.

HABITACIÓN 3

En la habitación del láser, hay un camino, échate a un lado y repta por el suelo.

HABITACIÓN 4

Cuando entres en esta habiatción, encontrarás un lanza minas que tienes que destruir. Pudes ir a izquierda o derecha: el lado izquierdo te llevará por un pasillo bajo el agua a una habitación piscina que parece una estupidez.

HABITACIÓN 5

Ve a la derecha en la habitración 4 y coge más Power Ups. En la pared a la derecha hay un agujero a través del que llegarás a otra habitación piscina; en esta piscina verás nitros.

HABITACIÓN 6

Cuando hayas recogido los nitro, verás que hay unos láser bloqueando el camino de la derecha. Ve por el de la izquierda por el pasillo amarillo.

HABITACIÓN 7

Al otro lado de esta habitación hay unos paneles eléctricos, que debes destruir para apagar el campo de esterilización.
Ahora puedes volver a la habitación 5 y pasar por donde estaban los láser, pero ten cuidado ya que habrá torretas a la izquierda esperando a que pases.

HABITACIÓN 8

Aquí encontrarás más torretas, antes de que puedas bajar por el pozo del suelo. Te llevará a una habitación con turbinas arriba y abajo. Sobrevuélalas sin tocar ninguna. De pronto hay otra habitación igual pero con un Titán a la izquierda. Ten cuidado, no entres en esta habitación hasta que no hayas destruido a los enemigos. Sigue por el pasillo.

PASILLO 1

Te encontrarás con una nave que tienes que destuir con todo tu arsenal pero NO uses tu Titán en los recovecos del pasillo, porque te destruirás a tí mismo.

HABITACIÓN 9

Hay tres salidas en las paredes y una en el suelo. Salen llamas de la salida de la izquierda, así que sigue por el suelo para activar un punto de volver a empezar (Check Point) y coger las minas cuánticas. Las tres salidas enlazan arriba con un pozo de ventilación donde encontrarás oro. Después de recoger los lingotes, sal por el agujero del techo.

HABITACIÓN 10

Hay una salida a cada extremo y una pequeña en el suelo. La salida en forma de diamante no es una opción porque el sistema de aire sigue funcionando. La salida cuadrda lleva a una cámara con un gran ventilador en el techo y un enemigo, además de oro. Cuando lo tengas, sal por una de las salidas de abajo para llegar al Check Point. Hay dos huecos amarillos detrás de tí. Ve por el pasillo largo.

PASILLO 2 Y DEMÁS

Aquí hay un pozo vertical en el techo, ignóralo por ahora. Encontrarás otro motero como tú al que hay que darle una buena lección, lanza los misiles antes de ir hacia la esquina y entrar en la espetacular habitación del generador.

GENERADOR

Si decides entrar aquí para luchar con el otro motero vas a sufrir, yo que tú acabaría con él en el pasillo

Desde el hueco fuera de la habitación del generador apunta al disco en la parte anterior del brazo antes de disparar a la brillante columna central. Esto apagará el generador solar, permitiéndote volar hacia la salida

en forma de diamante de la habitación 10 y encontrar naves en la otra habitación. Será difícil difícil, pero debes intentarlo; tu recompensa será un cristal.

PASILLO 2 & ARRIBA

Vuelve por el pasillo hasta el pozo del techo. Los láser disparan con una secuencia fija, apunta verticalmente y sube. Arriba nivélate y estarás en una habitación con dos bombarderoa rosas, ¡es un suicidio! Lo mejor es pasar volando sin molestarlos. Hay una gran ventana en la pared, atraviésala.

HABITACIÓN 11

Esta habitación tiene cuatro pilares. Si no has destruido el genrador solar, no tiene sentido entrar aquí: ¡sólo conseguirás morir! Justo a la derecha de la puerta hay un panel eléctrico. Dale fuerte para destruir la reja láser de defensa, luego vuelve a la habitación al final del pozo por el que pasaste. Habrá Orbital Pulsar en cada uno de los pilares. Cógelos y busca en la esquina el pasillo inferior, lánzate por él y baja corriendo por la cuesta.

Si has destruido la reja láser de defensa, saldrán más adelante misiles de la pared, parece una muerte segura.

Por suerte, te has ocupado de todo, ¿no? Ahora puedes entrar en la habitación amarilla.

GUARIDA DEL EXÓGENO

Te teletransportará a los brazos de una especia de cangrejo gigante. Es enorme, con una concha como una armadura y te lanza misiles a medida que se mueve como un cangrejo por el hall. ¿Tienes miedo? Pues no deberías tenerlo: es como un paseo.

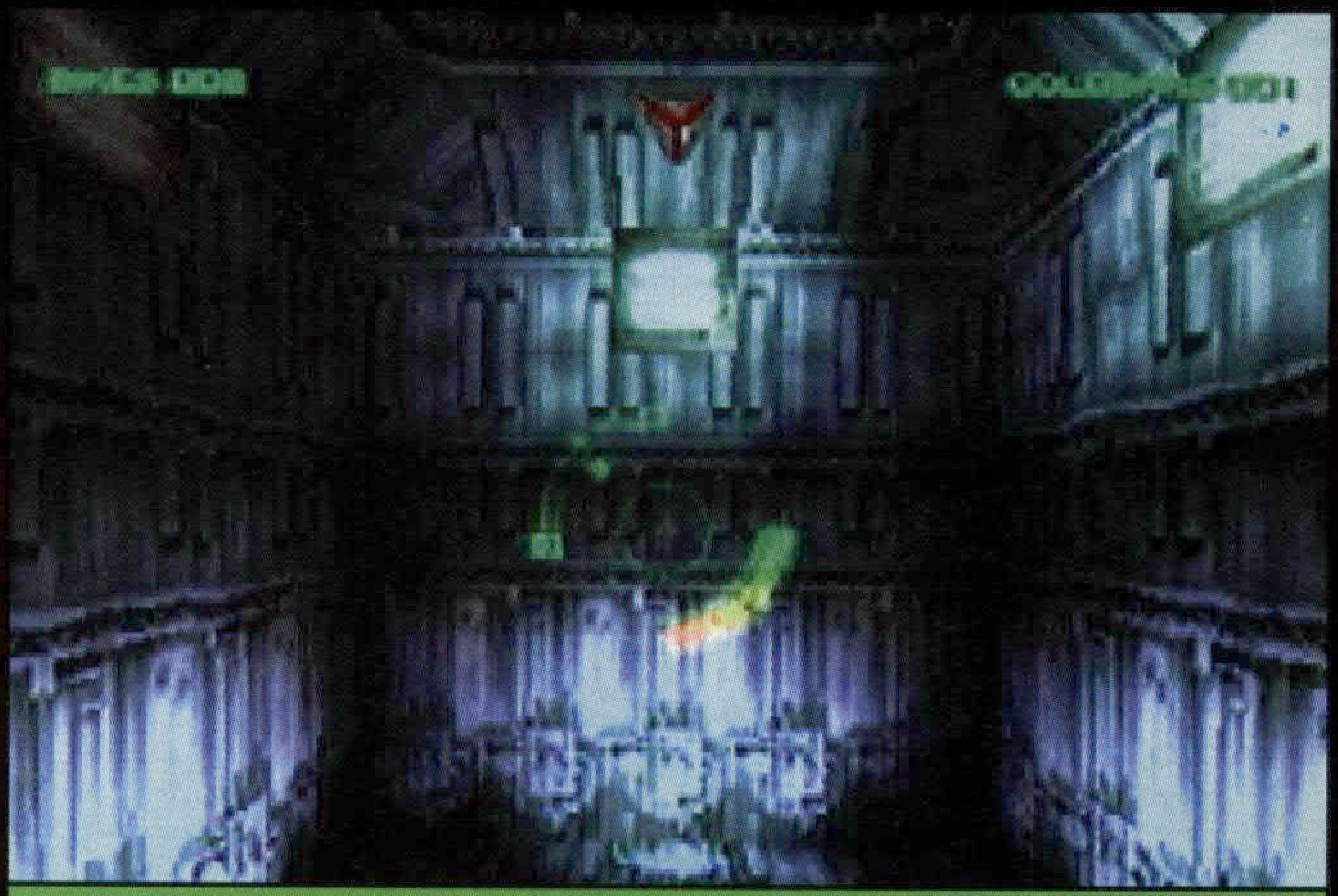
Exógeno se baja del techo para atacar como un araña. Cuando esté fuera de la vista, no te entretengas, podría caerte en la cabeza. Hay hueco por la habitación, así que úsalos para estar fuera de peligro hasta que lances tu propia ofensiva cuando aparezca. Sal de tu escondrijo y muévete por la habitación dando vueltas. Salta sobre él y antes de que te des cuenta el juego del gato y el ratón se habrá acabado. Después, métete en uno de los huecos verdes para terminar el nivel.

NIVEL 9: UNIDAD SUBTERRÁNEA DE DESCONTAMINACIÓN

Entra y agachaté, ¡te disparan! Este nivel es insignificante, pero te puede servir para coger el maravilloso láser... ¡Es tiempo de partir y repartir!

HABITACIÓN 1

Lo primero es encontrar el interruptor que abre la puerta de seguridad para coger un cristal.



El triángulo blanco seccionado por tres líneas rojas es el primer interruptor. No podrás darle hasta que no hayas recorrido mucho más camino.

HABITACIÓN 2

Al final del pasillo hay un puerta. Por la ventana, verás naves. Dispara a la puerta para abrirla y quédate buscando un tanque en el suelo. El escudo blanco en la pared del fondo, cortado por una cruz roja, es un interrruptor; el problema es que está apagado. Baja por el conducto del suelo.

HABITACIÓN 3

A mitad de camino habrá una puerta pero no se abrirá. Dispara a los paneles del fondo para encontrar el primer secreto (hay siete más esperándote), luego sigue por el suelo.

HABITACIÓN 4

Te disparán dos tanques, dales desde el borde. Al adentrarte en la cámara, caerán enemigos de las cajas del techo. Cuando hayas acabado con todos, destruye el material de deshecho disparando a los tres grupos de latas del suelo. Tu recompensa será una vida. Y más enemigos. Y un laser, ¡bien! La salida está en el techo, y tiene un punto de volver a empezar.

Esta habitaciónes una pérdida de tiempo. Dispara a las latas de deshechos para poder avanzar.

HABITACIÓN 5

Tiene mucha radiactividad y daña tus escudos, así que ve por una de las puertas escondida detrás de la pared a cada extremo de la habitación, sólo funciona una. Al salir, dispara a la reja detrás de tí para descubrir otro secreto. Te atacará un tanque desde la rampa.

HABITACIÓN 6

Al acercarte a la esquina izquierda, te atacará por detrás un robot con misiles; gira y dale caña. Tras la curva, verás unas barras con un interruptor a cada lado de la pared y también pasarás un Check Point. Sólo podrás dar al pirmer interruptor, que abre la puerta de la habitación con radiactividad. En el camino habrá tanques e imitadores ED-209. Coge todo el oro que aparezca.

HABITACIÓN 7

Detrás de tí habrá un tanque, en frente de los láser que disparan por el pozo. Al otro lado hay una salida bloqueada por dos llamaradas, irás por aquí. Justo cuando la llama vuelva del techo, sube hacia las llamas, apunta y cuando se extingan, empuja.

Esta bajada central te lleva hasta el importante banco del ordenador.

POZO VERTICAL

Mirarás hacia un pozo verde. Destruye las naves antes de meterte por él y luego deténte al pie del pozo para aplacar la oposición que encontrarás en la siguiente habitación. Antes de seguir hay un Check Point.
Ve por el conducto del suelo, disparando a la puerta del fondo. Sigue el pasillo sin dejar de disparar a los tanques y a todos los enemigos hasta que llegues al banco del ordenador.

BANCO DEL ORDENADOR

Un montón de tanques te lanzarán misiles mientras rodeas los ordenadores. Podrás coger un nuevo arma, el Transpulso, pero el láser es más devastador.

El banco del ordenador tiene dos secretos más: el primero está al lado. Si la cara está dividida en dos filas de cuatro cuadrados, apunta al cuadrado superior de la izquieda. Al otro lado de los bancos, dispara a la esquina inferior izquierda (quedan cuatro).

HABITACIÓN 8

Los dos pozos que están detrás del banco del ordenardor llevan a la zona que está al otro lado de las barras y de la pared verde de la habitación seis. Hay un interruptor al fondo y encima está el pozo que va al pasillo entre las habitaciones dos y tres. El interruptor desactiva el laser de la habitación siete, así que dirígete hacia allí.

HABITACIÓN 9

Al entrar en la habitación, dispara al panel del ordenador que está a la izquierda de la entrada para coger otro secreto y más oro. Dispara al interruptor para abrir la puerta de seguridad, luego vuelve a la zona de las barras de la habitación ocho.

Para llegar al interruptor, tienes que abrirte camino por las barras a través del banco del ordenador.

HABITACIÓN 8 OTRA VEZ

Ahora puedes atravesar las barras y dar al interruptor, que abrirá las puertas de radiación, pero también alertará a las unidades de seguridad. Podrás volver a la habitación dos por el pozo del techo.

HABITACIÓN 2 OTRA VEZ

Golpea el interuptor de la pared, que abrirá el techo y liberará a más enemigos. Disparando al panel luminoso que está cerca del techo aparece otro secreto y en el pasillo que has descubierto se encuentra otro punto de volver a empezar.

HABITACIÓN 9

Esta habitación tiene dos niveles y está repletita de tanques: tres atacan desde el nivel inferior. Entra en la habitación para poder esquivar los misiles y destruirlos. Los dos niveles dan al mismo pasillo pero en nivel superior tiene el penúltimo secreto y más oro.

HABITACIÓN 10

La cámara al final de este pasillo está dividida por una pared a lo largo. A la izquierda de la pared habrá dos tanques y una torrer a la derecha.

Al final de la pared hay otro interrruptor. Éste liberará otro enemigo, utiliza el laser y los misiles. También libera un cristal en la pared de detrás, en el hueco que también resulta ser el final del nivel nueve.

NIVEL 10: NAVE VOLCADORA

Es como una película de piratas moderna. Hay una nave, ¿no? Tiene un montón de oro, pero no lo puedes coger. Lo que tienes que hacer es poner los cuatro iniciadores, activar el detonador y hacer desaparecer la nave del lecho marino. ¡Ja, ja, ja!

HABITACIÓN 1

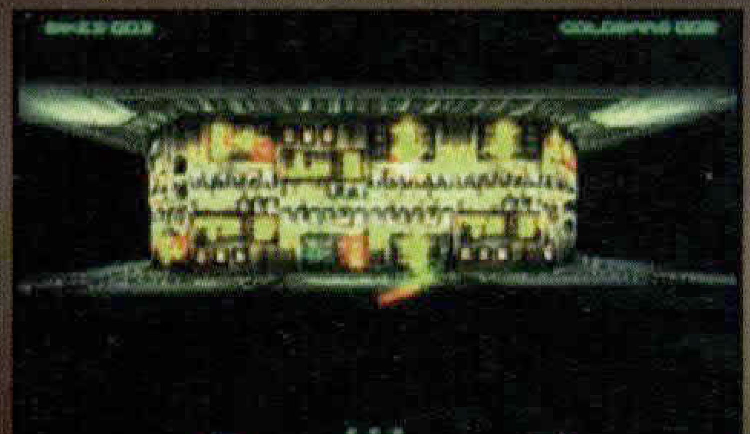
Lo primero, intenta mirar por las ventanas hacia el océano... Cuando lo hayas hecho podrás seguir. Cuando limpies la habitación, obtendrás un Tanque Energético Dorado. Hay una escotilla en la pared en frente de la rampa, dispara para abrirla y baja rápido para poder aprovercharte la ventaja que porporciona el Tanque Energético Dorado.

HABITACIÓN 2

Te darán la bienvenida tanques y cazas, también trpezarás con una torreta escondida detrás de la separación con el hueco. El camino de salida está en una esquina, abajo, en el suelo.

HABITACIÓN 3

Una vez más la salida está en el suelo. La cosa verde es agua y es totalmente segura pese a su aspecto. ¡Ha llegado el momento de mojarte!



Es banco del ordenador, delante del que pasarás varias veces. Siempre es día de paga en este banco.

TÚNELES SUMERGIDOS

Gira por el primer desvío o llegarás a una calle cortada. Si coges el de la izquierda, llegarás en una cámara cerrada, donde estará el mensaje 'La clave está en algo grande.' El de la derecha te lleva al primer iniciador.

HABITACIÓN 4

Vuelve a la habitación dos donde hay otra salida en el techo. Sigue el pasillo a una habitación con un tanque, un bombardero rosa y una gran torreta, que no funciona. La torreta apunta a un agujero del suelo por el que tienes que bajar.

HABITACIÓN 5

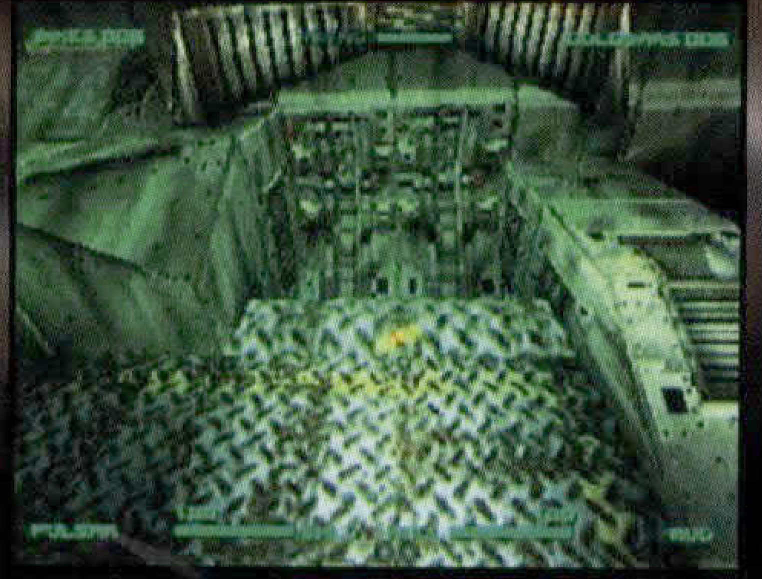
Está dividida en columnatas a ambos lados en las paredes. Aquí te aguardan un tanque y una torreta pero mientras los destruyes, aparece un nuevo enemigo por detrás. Si disparas a la columna central superior a la derecha, obtendrás oro. La penúltima columna de la derecha te lleva a un interruptor rojo; esto abre al primera puerta de la habitación a la izquierda de la entrada. Al abrirse, atacará un nuevo enemigo. Esta puerta te lleva derecho al segundo iniciador.

HABITACIÓN 2 OTRA VEZ

De vuelta a la habitación dos, hay una puerta al final de las cuatro tablas grises a las que tienes que disparar. Destruye al enemigo que aparezca y obtendrás un Tanque Energético Dorado, que vas a necesitar en la cámara roja. Ahora coge este pasillo, que te lleva al pozo de abajo.

HABITACIÓN 6

Esta habitación te lleva a una cámara roja con una estructura de cuatro brazos. Dispara a la



torreta mientras rodeas a los enemigos, habrá más pistoleros al final de los brazos. No te demores y pasa por la puerta.

HABITACIÓN 7

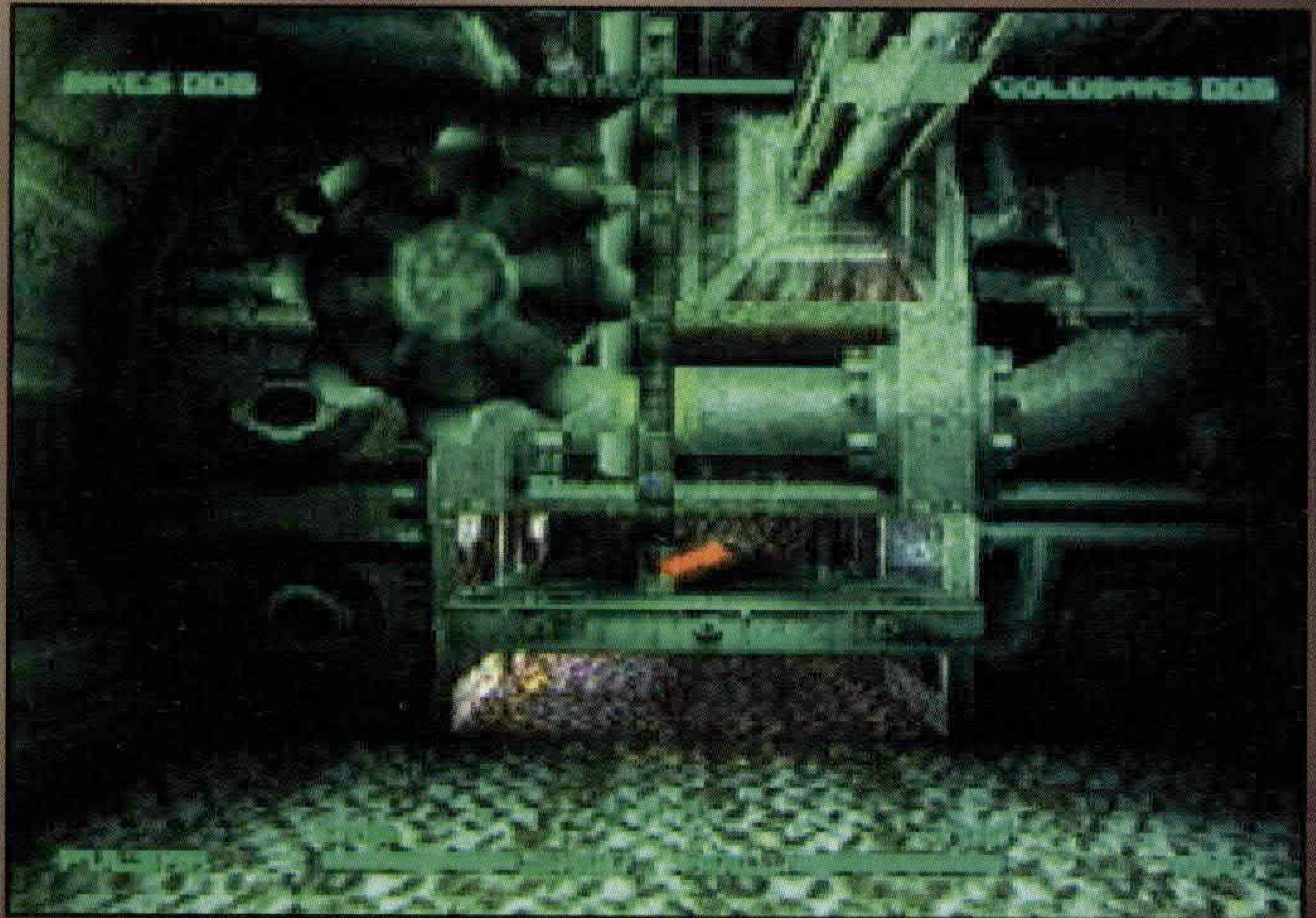
Te está esperando un enemigo horrible, que te lanza misiles. Desházte del él lo más pronto que puedas porque te hará mucho daño. Ahora gírate y mira a las naves, antes de ir a la derecha, a través de la otra puerta.

POZO VERTICAL

Hay una única tubería en medio de este pozo verde. Síguelo hasta que gire 90 grados. Bajo él está el tercer iniciador. Podrás ver un cristal detrás de un gran propulsor pero la turbulencia te impedirá cogerlo, incluso aunque uses nitros. Vuelve al tunel detrás de la habitación dos.

HABITACIÓN 8

Al final, hay puertas dobles que tienes que disparar para abrirlas, descubriendo la cámara roja encima de ti. En esta sección tendrá lugar una dura pelea, así que utiliza bien el Tanque Energético Dorado que habrás recogido. Detrás del puente del abismo hay otra puerta.



El bulto rojo de la derecha no es una cereza, sino un interrupotor al que tienes que gopear en la habitación diez para parar el propulsor al lado del cristal.

HABITACIÓN 9

Tiene cuatro caminos pero sólo uno tiene el interruptor rojo. Al darle, se abre un panel oscuro en el suelo de la habitación tres.

HABITACIÓN 10

Te lleva a un área secreta con oro. Al fondo hay un interruptor rojo, que detiene el propulsor del pozo vertical. Ahora puedes ir a coger el cristal, antes de volver a la habitación siete.

HABITACIÓN 7 OTRA VEZ

Hay una salida escondida en el suelo delante de los paneles del ordenador que están en la pared de la derecha. Baja y sigue por el pozo paralelo a la habitación verde.

HABITACIÓN 11

A la entrada hay un pie mecánico que baja periódicamente del techo, calcula tu entrada para que no te pise. Pero antes de hacerlo, dispara al pistolero y al tanque que están dentro.

Al fondo te está esperando el último iniciador. Vuelve a los túneles sumergidos y a la habitación donde 'algo grande tiene la llave.'

LA HABITACIÓN GRANDE

Aquí te enfrentarás a un gran sumergible. Te lanzará minas todo el tiempo, así que no dejes de disparar para ir limpiando de minas las aguas mientras sigues con tu ataque. Tienes que apuntar a su tripa, que se volverá roja si das en el blanco.

Cuando le hayas hecho suficiente daño se dividirá en dos. En la parte trasera sobresale una zona verde a la que tienes que disparar, se volverá roja si la das. Cuando la parte trasera esté destruida, puedes activar las puertas. Saldrá un nuevo enemigo, encárgate de él y coge el oro, luego gírate y no tardarás en destruir el sumergible.

A TRAVÉS DE LAS PUERTAS

¡Cuidado con las pistolas de oro! A la izquierda hay un detonador. La ventana de la derecha da a la habitación siete, donde quieres ir.

LA HABITACIÓN GRANDE II

Estará llena de enemigos, pero al despacharlos y obtendrás oro. Básicamente sabrás lo que tienes que hacer cuando encuentres

oposición. Dispara al panel que hay en el techo, en frente de la ventana. El panel bajará, lo que te permitirá escapar por el hueco.

TÚNEL

Acabarás en un túnel dentro de una fuerte turbulencia y encarado a más enemigos y a otro cazador. Es difícil apuntar en estas circunstancias, así que lo mejor que puedes hacer es utilizar el Transpulsar en las curvas del cercano túnel, sin exponerte a los disparos. Por lo menos podrás reducir algo la oposición antes de entrar de lleno en el túnel. Cuando luches con los mercenarios, cambia a Trojax y apunta bien para acertarles. Cuando los hayas eliminado, vuela hacia el techo y ¡Estás fuera!

NIVEL 11: ESTACIÓN ORBITAL

Este nivel te llevará a la estación espacial abandonada Mir III. ¿La siguiente misión? Robar un prototipo de lanzadera abandonado. Primero tienes que activar los cuatro paneles solares para poder poner en marcha la estación. Por desgracia, aunque las estrellas brillen fuera de la estación espacial, estarás demasiado ocupado para poder recrearte en admirarlas.

El único camino es subir, ya que las salidas de la primera cámara de la estación espacial están cerradas.

HABITACIÓN 1

Esta habitación tiene cinco salidas. Deberís ir una por una, empezando por el teletransportador, pero como de momento no tiene energía para funcionar déjalo por ahora.

SALIDAS HORIZONTALES

Destruye los bidones detrás del teletrransportador para coger misiles Solaris. Si estás en la salida uno, numera todas las salidas de la habitación, empezando por la de la izquierda, de dos a cuatro. Cada una termina con una barrera, por la que se ve un teletransportador.

POR EL TECHO

Tienes que pasar por el agujero del techo de la habitación. A cada lado hay un túnel; vas a tener que ir por los dos, así que elige.

El principio es el mismo en cada habitación; por donde vayas encontrarás dos puertas, y tras cada una hay una habitación con

Este interruptor está en el hueco detrás del brazo de fuerza G, que gira desmasiado deprisa para que puedas tirar nitros por detrás. ¡Todo se mueve!

pilares. Limpia la habitación, y busca los paneles solares del techo (parece una pica de cristal). Dispáralos a todos para ponerlos en marcha. Vuelve a la habitación uno y sal por el suelo, que se ha abierto, convirtiéndose así en la sexta salida.

HABITACIÓN DE ALTA SEGURIDAD

Por el suelo y atravesando un pasillo que asoma al espacio accederás a una habitación de alta seguridad. Aquí hay muchos enemigos. Ten cuidado. Si bajas por el suelo encontrarás un Check Point. De momento, vuelve y atraviesa la puerta a la derecha de la entrada. Esta sala tiene dos pilares llenos de tesoros, incluyendo un poderoso Gravgon. Hay un tanque grande y una torreta a cada lado, lárgate y coge la puerta de en frente.

CÁMARA CON FUERZA G

Un enorme brazo gira a gran velocidad, y la única manera de salir es utilizando unos nitros y protegiéndote en los huecos. Tienes que conseguirlo porque el interruptor del teletransportador está aquí. También puedes coger el láser otra vez.

CUARTOS DE TRIPULACIÓN

¡Ten cuidado con los enemigos! Hay cuatro salidas; tres de las que están abriertas dan a un pasillo, al final del cual, en dos estancias, hay power ups. La tercera tiene el

fondo cerrado y la otra tiene un cazador, por el que no tienes que preocuparte. La puerta de la habitación principal sigue cerrada, así que sal por el agujero del suelo.

ANILLO DE TRIPULACIÓN

Bajo los cuartos de la tripulación hay un anillo que encontrarás quieras o no. Está lleno de enemigos, pero también contiene una vida extra y un Tanque Energético Dorado, sin mencionar una utilísima llave. Sólo puedes ir en un sentido al ser arrastrado por la turbulencia.

CUARTOS DE TRIPULACIÓN

La llave que acabas de coger te abre la barrera en uno de los pasillos. Hay un lanza-misiles Gatling, entra rápido en la habitación, donde puedas esquivar los misiles mientras destruyes el lanza-misiles. Dentro hay una llave esqueleto para abrir las puertas cerradas.

PUERTAS CERRADAS

Detrás hay otro pasillo, al final del cual hay Power Ups. Cógelos y vuelve a la habitación de alta seguridad.

HABITACIÓN ALTA SEGURIDAD OTRA VEZ

Matar enemigos te servirá para abrir una puerta, la que está en frente de la entrada. En el fondo derecho del pasillo hay un interruptor que libera el cristal que viste antes .

HABITACIÓN 1

Ahora que has encendido todos los teletransportadores, coge el de la salida uno.

HABITACIÓN 2

Destruye al robot y coge el oro. Al salir por el pasillo azul, el teletransportador se estropea, cortando la retirada. Tras la primera curva, te sorprenderá una torreta en el techo. Aquí hay más enemigos y imitadores ED-209. Al final, gira a la derecha.

HABITACIÓN 3

Hay un teletransportador pero inoperante. También hay enemigos: ellos no son inoperantes. Ni tampoco el tanque de la izquierda y adivina: tienes que ir por aquí.

CÁMARA CORAZÓN

Al final del pasillo hay un corazón escupiendo electricidad. Cuando cese, entra. En la base del corazón hay un Amplificador del Escudo y la salida está en el techo al fondo.

Dispara por el pasillo hasta el interruptor: así limpiarás la lanzadera. Espera un gran lío. Quédate cerca de la pared trasera y dispara al techo para que los enemigos bajen a por tí. Cruza por

la cámara del corazón y no pierdas tiempo. Es inestable y te dañará. Cuando vuelvas al teletransportador de la habitación tres, verás que funciona, úsalo.

MUELLES DE LANZADERAS

Aquí es donde te teletransportas. Está lleno de enemigos pero los puedes ignorar. Hay un interruptor en el pozo del suelo. Dispara y entra al teletransportador que te lleva al muelle de lanzaderas dos. Repítelo y tendrás el mensaje de que el brazo del muelle se ha activado. La salida está en el suelo del pozo del interruptor final. Baja y dispara el tanque. Habrá misiles por todas partes, corre hasta el final del túnel cuando aparezca el mensaje de que el brazo del muelle se ha cerrado. ¡Ya está!

NIVEL 12: BASE INVESTIGACIÓN MILITAR

Desde la órbita espacial al árido desierto de Nevada... Es un centro de pruebas de armas biológicas abandonado y has venido a coger Bio-bombas. Tienes que coger cinco piezas de una bomba para pasar de nivel. Están por la base, y su búsqueda te llevándote por silos de cohetes y áreas de descontaminación. ¿Podrás hacerlo? ¡Señor, sí señor!

HABITACIÓN 1

Hay dos pozos en esta habitación pero uno lleva a una puerta cerrada. Mejor coge el otro y por el camino recoge el láser.

HABITACIÓN 2

Dispara al pistolero del fondo y luego al tanque. De este modo se abrirá la puerta de la izquierda. Ten cuidado, detrás hay un bombardero rosa.

HABITACIÓN 3

Hay dos salidas en la esquina derecha; una en el suelo, otra en la pared. La de la pared termina en una ventana, por la que puedes ver una gran turbina. Ve mejor por la salida del suelo.

PASILLO 1

Hay un enemigo y cuando le disparas se abre una puerta que lleva a un pasillo. Este pasillo da a la habitación de la turbina que viste antes por la ventana.

HABITACIÓN DE LA TURBINA

Gira a la derecha, disparando al bombardero y al robot. Estarás en una habitación con dos salidas. A la derecha hay un túnel con Power Ups, cógelos antes de salir.

Es parecido al interior de un Tardis pero no tan grande. Espera a que los rayos desaparezcan, y luego atraviesa la habitación del corazón para encontrar la salida.

Al fondo a la derecha, como siempre, hay algunos cajones que hay que destruir si queremos dar con la salida del pasillo.

HABITACIÓN 4
Dispara a las cajas apiladas arriba a la derecha de la habitación para descubrir una salida. Sigue el pasillo hasta llegar a un hall rojo. Te atacarán por los lados algunos bombarderos rosas.

HABITACIÓN 5
Destruye los tanques y las torretas de la derecha. En el centro del suelo hay un pozo con una barrera que se abrirá para que puedas bajar a coger oro. En la pared izquierda hay tres huecos con barreras pero éstas no se abren tan fácilmente. En la pared del fondo hay un interruptor, dale.

HABITACIÓN 6
Verás que vuelves a la habitación uno, la puerta del otro pozo estará abierta. Justo a la izquierda hay un nuevo pozo que da a una puerta cerrada.

Si sigues el pasillo por la izquierda, encontrarás a la derecha otra puerta cerrada. El pasillo termina en una nueva puerta cerrada, así que ve a la derecha de la puerta por la que entraste.

HABITACIÓN 7
Al fondo del pasillo a la derecha, hay una puerta cerrada. Detrás de ellas hay dos tanques en un puente, y más detrás aún hay oro. Dispara a los tanques para poder hacerte con el botín. La salida está abajo en la pared que tienes justo en frente.

HABITACIÓN 8
Mata a todos los enemigos de esta habitación y la puerta se abrirá.

HABITACIÓN 9
Aquí está la primera parte de la bomba. Al acercarte se activa la reja láser de defensa de la derecha. Para desactivar los láser, dispara a la pantalla del radar en la pared izquierda detrás de ellos. Si sigues el pasillo, tras la esquina, puedes ver la habitación cinco y coger Amplificador de Escudo. Hay Check Point y un interruptor que tienes que activar.

PASILLO 2
El interruptor abre la primera puerta a la izquieda de la entrada de la habitación seis. El pasillo se ensancha y podrás recoger Power Ups. Hay una torreta esperándote tranquilamente arriba, en el techo.

HABITACIÓN 10
El pasillo da a una habitación con un caza y un bombardero rosa. Pégales duro desde el pozo, porque hay una peligrosa torreta apuntándote desde el suelo de la habitación de arriba. Cuando sólo quede ella súbete en la repisa, y lanza un misil y dispara el láser, y vuelve a tu sitio. Tendrás que hacerlo dos o tres veces. Hay una salida a la izquierda que tiene Power Ups, incluyendo uno que parece un equipo de buceo, pero que en realidad es una energía pirotécnica que convierte tu PionCycle en un lanzallamas flotante. Ten cuidado al acercarte porque te atacará una nave por la espalda. Cuando hayas acabado tu tarea aquí, vuelve a la habitación y sube por la otra salida.

Para cuando veas esta versión viva de un poster de Independence Day, ¡deberás echar a correr!

POZO VERTICAL
El pasillo de la habitación diez te llevará a otra sala llena de ED-209. A través de las puertas hay un hueco con misiles lanzados desde el techo. Si calculas bien tu caída, puedes aparecer en la parte trasera y limpiar el hueco antes de que te toque un misil.

Abajo hay una curva en "U" que apunta directamente a otro lanzamisiles que hay en el techo. Si te pegas a una de las paredes, te sugiero la del lado izquierdo, podrás esquivar el misil. Otra cosa que puedes hacer es volar por la parte exterior de la curva en cualquier momento.

TÚNEL DE HAMSTER
Este túnel te lleva a una cámara cavernosa y a una habitación con una trinchera en el medio.

HABITACIÓN 11
un montón de tanques patrullan por la trinchera y te dispararán en la oscuridad del túnel y de la otra habitación. Al fondo de la otra habitación hay una torreta. Antes de entrar, agáchate en la curva de la derecha para recoger el oro.

En la otra habitación está la otra parte de la bomba que buscábamos. Sal por el pozo de la izquierda atravesando las puertas del fondo.

HABITACIÓN 12
Es el momento de luchar con otro cazador, dispárale y entra en la bodega que atravesaste antes en el túnel del hamster. Aquí tendrás más sitio para esquivar los ataques de tu enemigo.

HABITACIÓN 13
Al otro lado de la entrada, hay un interruptor. Ahora tienes que abrirte camino hasta la habitación seis. La esquina en forma de "U" es una pesadilla ahora que está llena de enemigos. La mejor forma de pasar parece imeterse de cabeza

en el lío! La puerta de la derecha que pasaste antes, está abierta ahora, pero en la cámara que hay detrás te aguarda una torreta a la derecha. Selecciona la Trojax, cárgalo y dispara desde la esquina. Alternativamente, utiliza el transpulso y dispara a las paredes sin mirar a tu objetivo.

PASILLO 3

Al final de la primera caída hay un bombardero rosa y un tanque que parece no saber disparar hacia arriba, deja caer tu carga sobre él. Al recorrer el pasillo, te esperará un torreta Gatling: usa la Trojax. En el techo hay una torreta de láser. Por aquí hay varias entradas a un túnel en forma de "U" al final del cual hay una habitación con oro y un Check Point. Sigue por el pasillo y dispara a otra torreta Gatling.

HABITACIÓN 14

Cuando parezca que el pasillo se termina, súbete en la plataforma de la izquierda y dispara al tanque. En la siguiente habitación, hay un enorme cohete colocado en vertical sobre su cola. Cuando te deshagas de la torreta que está encima del silo, el cohete explotará a no ser que seas extremadamente cuidadoso cuando dispares al panel cuadrado del techo.
Hay una ventana arriba desde la que ves una zona con algo de oro pero no puedes llegar a ella.
Ve por la puerta de la izquierda y limpia otro silo.Ház lo mismo otra vez, en esta ocasión encontrarás una habitación arriba con un interruptor.

HABITACIÓN 15

Al fondo de la habitación seis la última puerta se ha abierto y tras ella hay un montón de tanques. Hay una torreta laser detrás de los pilares de la derecha y una torreta ametralladora tras la curva.

Cuando las hayas hecho desaparecer, aparecerá la penúltima parte de la bomba. Si coges el pasillo de la derecha, encontrarás el oro que veías por la ventana de los silos del cohete. ¿A qué esperas? Cógelo.

HABITACIÓN 16

Al entrar en la habitación al final del pasillo principal, te atacarán un ED-209 y un bombardero rosa desde la derecha. No vayas a la derecha porque hay una torreta Gatling escondida en la esquina ¡hora del Transpulso! Cuando esté limpio, habrá más oro en el área que patrullaba el robot. Ahora baja por el pozo central.

HABITACIÓN 17

Al bajar por este pozo, se activará una secuencia de descontaminación, seguida por un Check Point. Se desatará un infierno al llegar a la segunda curva a la izquierda...

No pierdas tiempo pasando por delante de la habitación y definitivamente no entres en ella, todas las fuerzas de la oscuridad están esperando para cabar contigo. Carga el Titán y dispara dentro acordándote de retirarte. Y si no tienes el Titán... ¡Buena suerte! La puerta de la pared del fondo se abrirá al dispararla.

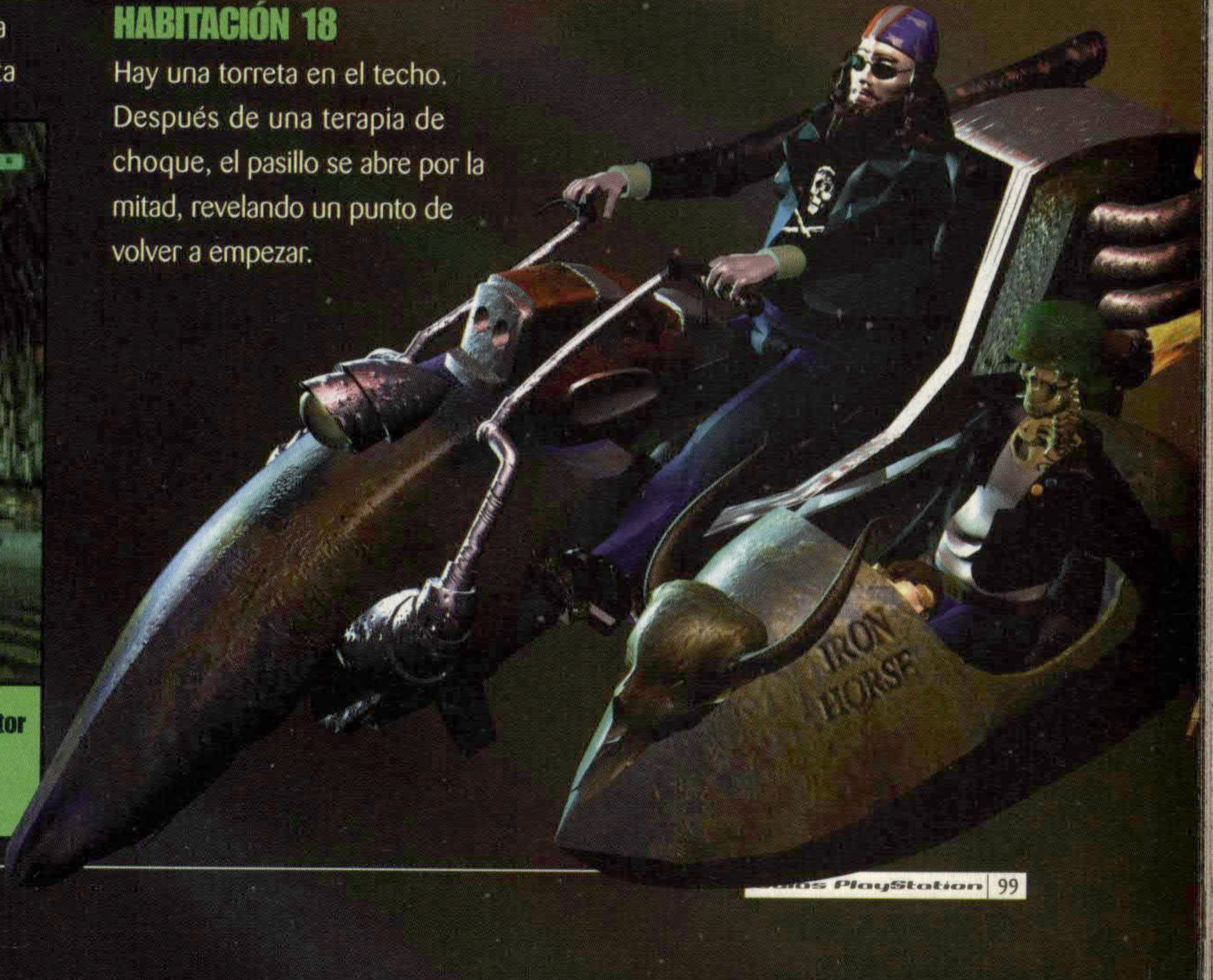
HABITACIÓN 18

Hay una torreta en el techo. Después de una terapia de choque, el pasillo se abre por la mitad, revelando un punto de volver a empezar.

HABITACIÓN 19

Esta habitación tiene tres salidas pero las dos puertas de los lados están cerradas. También hay una torreta laser fuera de tu alcance detrás de una barrera.
La única salida es disparar al frente, lo que te lleva a una habitación con un interruptor escondido tras la curva de la izquierda. El interruptor abre una de las puertas de la cámara principal, la del lado izquierdo según entras. Ten cuidado porque hay una

Desde este hall, puedes ver el túnel de hamster encima. Al fondo está el interruptor que abre la puerta de la habitación seis. Prueba a cantar ópera por el camino: ¡decubrirás una maravillosa acústica!



¿En qué televisión se pueden ver Los Vigilantes de la Playa? Dispara al último banco del ordenador para pasar de nivel.

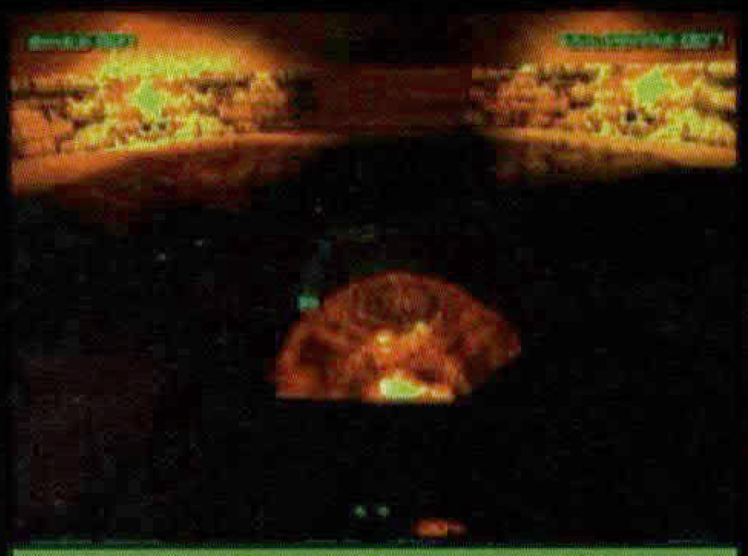
torrera Gatling escondida en la esquina nada más entrar.
Detrás de esta puerta hay un segundo interruptor que abre la tercera y última salida de la sala principal. Esta habitación tiene unos cuantos Power Ups, además de un interruptor que abre la barrera que te separaba de la torreta laser.
No te asustes, no es tan malo como puede parecer.

PASILLO 4

Después de la torreta laser, está la última parte de la bomba, que puedes recoger tras enfrentarte con un poquito de resistencia. Ahora sólo te queda encontrar la salida... No, no es difícil, sigue por el pasillo.

HABITACIÓN 20

Aquí hay mucha resistencia, pero será mejor que la ignores porque el final está casi a la vista. Tienes que acortar por el banco del ordenador que está en el hueco al otro lado de la habitación. Ésto abrirá la puerta de salida. Es una enorme puerta, pasa y estarás en casa sano y salvo.



El primer abismo de fuego esférico llena la primera habitación en el templo de Tloloc. No caigas dentro.

NIVEL 13: TEMPLO DE TLOLOC

¿Tuh-lollock? ¿T'low-loke? Es una mierda, si me preguntas. Esta vez, profanas tierra santa al entrar en los restos de una antigua sociedad. Este lugar misterioso podría ocultar indecibles tesoros para aquellos que se atrevan a entrar en el templo, encontrar el cristal y destruir el Avatar.

Este es el último nivel y como era de esperar la dificultad aumenta y se hace tan alta como la fachada de un rascacielos. Aprieta los dientes y prepárate para luchar por el camino para poder superar las duras pruebas de este nivel.

HABITACIÓN 1

A ambos lados de la puerta hay urnas, una de ellas tiene un Amplificador de Escudo que vas a necesitar. Encima del pasillo de salido hay una repisa inútil. El pasillo se divide pero ambas direcciones van a la misma habitación, que tiene un abismo de fuego...

EL ABISMO DE FUEGO

¡Ten cuidado con las llamas, te harán daño! De hecho, hay un laser entre las llamas pero el daño que te harás intentando cogerlo será comparable al suicidio. Tres tanques patrullan el perímetro de esta habitación y es bastante difícil hacerlos morder el polvo.
Hay dos puertas de madera pero sólo se abre una.

HABITACIÓN 2

Al pasar por la puerta a la habitación dos, que se cierra detrás de tí mientras intentaas matar a varios cazas y a un tanque...

Lo primero que tienes que hacer es disparar a las urnas de la izquierda, que descubrirán un

Esta es el área secreta del nivel trece. Pasa por el túnel, cogiéndolo todo por el camino. Recuerda que tienes que pararte y esperar a que los láser se apaguen antes de seguir adelante.

Tanque Energético Dorado que tendrás que coger para no terminar siendo carnaza.

HABITACIÓN 3

Encima del cuadrado azul (¿agua?) hay un pozo en el techo. Las barreras se abrirán y verás un sólo láser disparando desde un agujero en el suelo, puedes ir por el lado del láser sin herirte para coger el ídolo de oro que necesitas para acceder a las catacumbas. Ten cuidado de que la turbulencia no te empuje al láser.

En la habitación dos hay dos salidas, una a cada lado. Coge cualquiera de las dos porque te llevan al mismo sitio. Se conectan por el suelo de la habitación dos, por la caída vertical. Por el camino, tienes que disparar a una barrera para ir por debajo del suelo.

CAÍDA VERTICAL

Hay una ventana en tu camino hacia abajo, pero no se abre. No te preocupes. Más abajo encontrarás una especie de esfinge, dispárala para abrir una puerta encima de ella.

Tanque grande, armas grandes. Al coger la energía, piensa 'Cuanto más grandes son, más duro caen'

HABITACIÓN 4

Hay una torreta en cada esquina pero puedes deshacerte de ellas antes de entrar en la habitación. La salida de la derecha tiene un LMCF. Dispara a las tejas del techo para que ocurra algo especial: se abre un área secreta, a la que teletransportarás en el momento en el que salgas de la habitación.

En la esquina izquierda de la habitación principal hay una barrera que se abrirá y te dará un Orbital Pulsar.

ÁREA SECRETA

Hay unos cuentos láser cubriendo este pasillo azul, pero tienen un ritmo y se apagan el tiempo suficiente para permitirte pasar a recoger lingotes y más lingotes de oro. Entonces, volverás a la habitación cuatro.

HABITACIÓN 5

Pasa por la barrera en el otro lado de la habitación (hay un Check Point) y baja. Entrarás en una habitación cuyo suelo de repente lanzará misiles. Hay una especie de caja en el techo, si pasas por ella, no saldrán los misiles.

LAS CATACUMBAS

Al principio hay otro Check Point. También te dicen que los movimientos bruscos pueden atraer a los enemigos pero matando a algunos obtendrás tu recompensa.

Esta parte puede ser difícil, así que la dividiremos en áreas.

ÁREA DELANTERA

Elimina a los pocos enemigos que aparezcan, porque cuantos menos haya, mejor. Es fácil que te hagas un lío, estate atento.

ÁREA HUNDIDA

Hay un tanque lanzando misiles desde el foso. Puedes esconderte tras el suelo y atacar como un francotirador. Hay un túnel a la izquierda del foso donde hay otro tanque. Da a una caverna llena de láser, al fondo de la cual te esperan misiles. También hay una salida en el techo pero no se abrirán las barreras.

ÁREA TRASERA

Los pasillos dan a un área hundida más pequeña, en el medio de la cual hay un Escudo Caos de invulnerabilidad muy útil.

Ocuparte de los enemigos que aperecen por todos lados puede ser una locura pero cuando acabes, apareceran tres iconos de Amplificador de Escudo al fondo. Al disparar a las dos esfinges de los lados de la segunda área hundida aparece un teletransportador secreto que está al lado de la esfinge de la izquierda. Se activa al disparar a la pared de tejas de al lado.

Este área te dará el Power Up de la invisibilidad para que puedas acabar con el resto de los enemigos en paz. Aparecerán tres Tanques Energéticos en el área delantera y las barreras de la caverna se abrirán.

FINAL DE LAS CATACUMBAS

Mata a los primeros cazas y corre al área trasera para coger el Power Up de invulnerabilidad.

El suelo lanzará misiles si pasas por la habitación. Sube al techo y rodea la caja para evitar que te den.

PASO A PASO

Elimina a los demás enemigos, y entra en el área secreta. En el modo invisible vuela hasta lo tanques y destrúyelos rápidamente. Ahora puedes entrar en la caverna.

TECHO DE LA CAVERNA

Rápido, sube al techo en el medio del pasillo. A la derecha hay una pared de misiles, así estás a salvo en esta posición, y a la izquierda hay un tanque: mátalo. Al lado de la pared de misiles hay un Tanque Energético Dorado que se regenera cuándo lo coges.

Cuando el pasillo llega a un cruce, gira a la izquierda y elimina a las tres torretas del techo. En el siguiente cruce, vuelve a girar a la izquierda, porque la barrera de la derecha no se va a levantar.

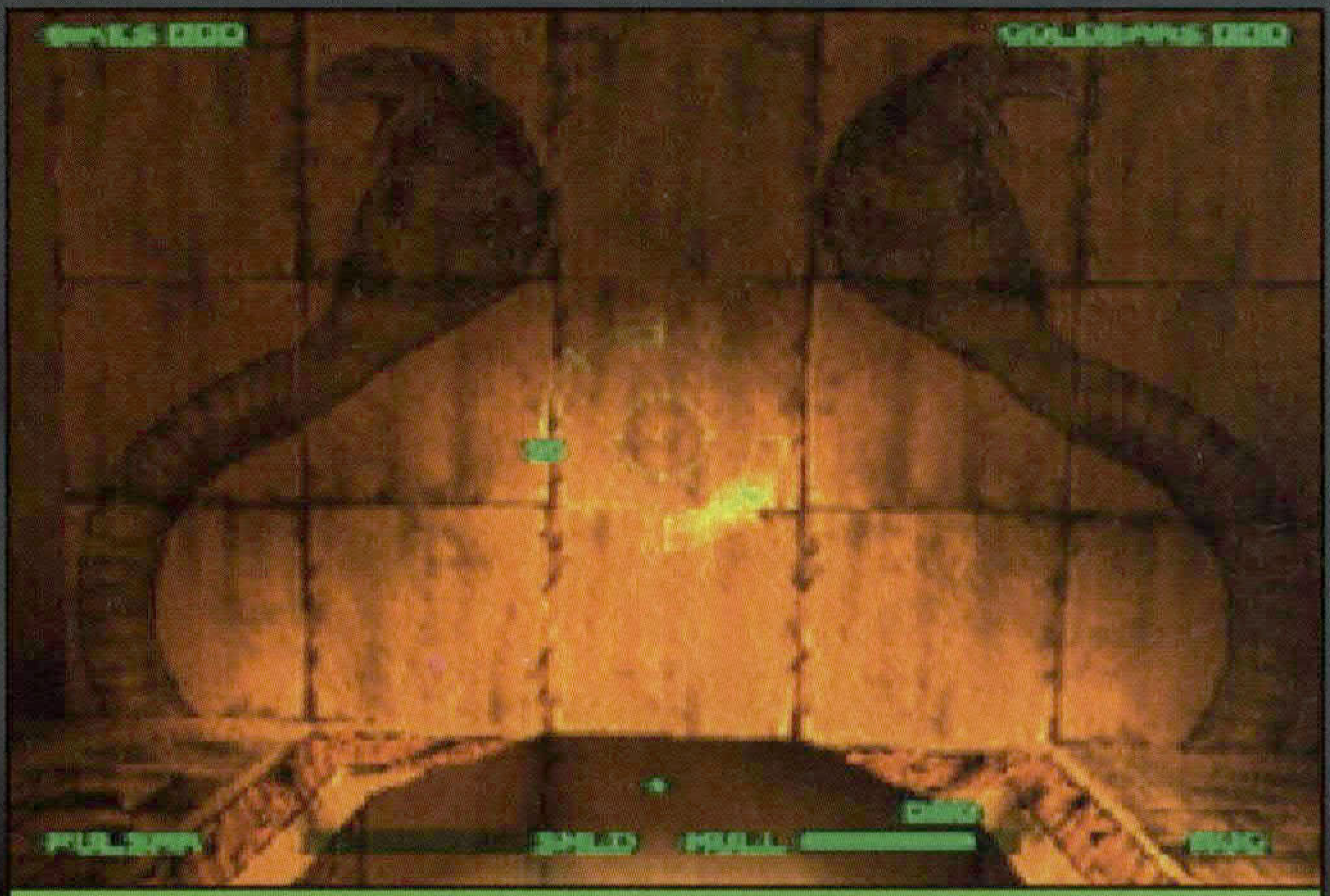
HABITACIÓN 6

La barrera se caerá encima de tí. Aquí hay oleadas de enemigos y, encima, aparecen por todos lados. La trinchera del suelo te hará daño cuando vueles por encima, porque dos llamaradas salen para darte en el fuselaje. Rodéala, no la sobrevueles.

Hay algunas energías en la alcova de la derecha, al otro lado de la habitación y la salida está a la izquierda. Darás a un punto de volver a empezar.

HABITACIÓN DEL CRISTAL

La gran columna azul del centro es un cristal. Para activarlo, dispara a las cuatro áreas oscuras cerca del techo de la cámara. Si embargo, no te pongas justo debajo, porque sale eletricidad de ellos al cristal,



¡Hay tanques en el techo! o ¿es el suelo? Este es uno de esos momentos que desearías haber utilizado la opción de auto nivelación...

incluso a través de tí. Dispara desde un lado y preferiblemente desde abajo. Para hacerlo más complicado hay un tanque rodeando al cristal y un robot pululando por ahí. Les gusta mucho el castigo...

HABITACIÓN 6 OTRA VEZ

Ahora puedes bajar por la trinchera del suelo, ya que las llamas han cesado. Desde el suelo de arriba, pon los pies del robot a un lado y las ruedas del tanque al otro. A un lado de la trinchera hay Power Ups y al otro un túnel más profundo. Hay un tanque en este túnel oscuro y al avanzar te atacarán tres cazas por la espalda.

HABITACIÓN 7

Bajan rayos de electricidad del techo al suelo, te puedes refugiar en el hueco de la izquierda. Ten cuidado con cuidado con las armas de las puertas porque te

dispararán por la espalda.

Hay una ventana, pero tienes que destruir los depósitos de munición para poder pasar. Desde este hueco puedes ver tres salidas más de la habitación: la de la izquierda no se abrirá pero la de en frente a la izquierda conduce a una habitación con Power Ups.

HABITACIÓN 8

Esta habitación está llena de líquido radiactivo. Si te metes en él y te coloca bajo el rayo del techo encontrarás oro y un Power Ups al fondo a la izquierda. Hay una salida en el techo en el mismo lado del de la entrada del rayo. Te disparará un tanque y también hay torretas en el techo.

HABITACIÓN 9

El pozo te llevará a una habitación llena de agua. Te esperan dos tanques, así que llévalos hata el

túnel, donde puedes deshacerte de ellos. A la derecha de la entrada hay eun Escudo del Caos, que te hace invulnerable, lo vas a necesitar. Sumérgete en el agua y baja por el pasillo del fondo.

HABITACIÓN 10

Esto te lleva a un depósito de munición. Dispara con todo al fondo y sal mientrs dure tu invulnerabilidad. Párate sólo para recoger la vida extra de los restos de la explosión. Tienes que volver a la habitación del láser y pasar por la ventana del hueco donde te refugiaste antes. Dos tanques defenderán la ventana.

HABITACIÓN 11

Este pasillo se dobla sobre si mismo para salir a la habitación del láser. La cámara también da al foso de fuego de la habiatción dos. Coge el láser y pasa por la puerta que no se abrió antes para entrar en la cámara interior.

HABITACIÓN DEL LÁSER 2

Cuando consigas entrar no te enzarces en un combate aéreo o los láser te destrozarán. Ponte en medio de la habitación, sube corriendo y machácalos. Al fondo destruye al enemigo y sepárate rápido para que no te dé la llamarada. Hay una pequeña posibilidad de escapar cuando las llamas sólo salen por un lado.

HABITACIÓN 12

¡Bien, un Check Point! Hay dos tanques y un enorme enemigo de los que encargarse, cundo lo hagas obtendrás un tanque energético Dorado que será muy útil para la próxima habitación. Hay un pozo al fondo de las torretas azules.

HABITACIÓN 13

Los enemigos te atacarán por cada una de los huecos de la habitación. Tienes que disparar a todas los hueco para abrir el pasillo que lleva al altar de la habitación siguiente.

Dispara a todas los huecos de la habitación trece para abrirte camino a la habitación del altar, la siguiente puerta.

HABITACIÓN DEL ALTAR

Se cerrará la barrera detrás de tí, encerrándote para que destruyas a los cuatro tanques, seguidos por un bombardero rosa y después por un robot escupe-fuego, que baja del agujero del techo.

Lo que tienes que recordar es: múevete siempre, sigue rodeando la habitación y disparando. Recoge cualquier arma secundaria que se caiga y utilízalas inmediatamente. Cuando estén todos muertos, ve arriba. Tienes energía a ambos lados arriba del pozo.

HABITACIÓN 14

Al otro lado de la barrera, al final del pozo, un tanque rodea un gran pilar, dispárale desde detrás de la barrera. Cuando hayas acabado con él, abre la gran puerta al otro lado del pilar. Hay un Check Point justo detrás de esta puerta. Buen trabajo, aquí es dónde empieza los verdaderos problemas.

LA CÁMARA DEL AVATAR

Habrá un montón de Tanques Energéticos por todos lados, así que cógelos antes de que tu Némesis aparezca. Prepárate, este es el gran jefe final y para variar, es muy duro. Dispárale con todo lo que tengas y con todo lo que puedas coger prestado.

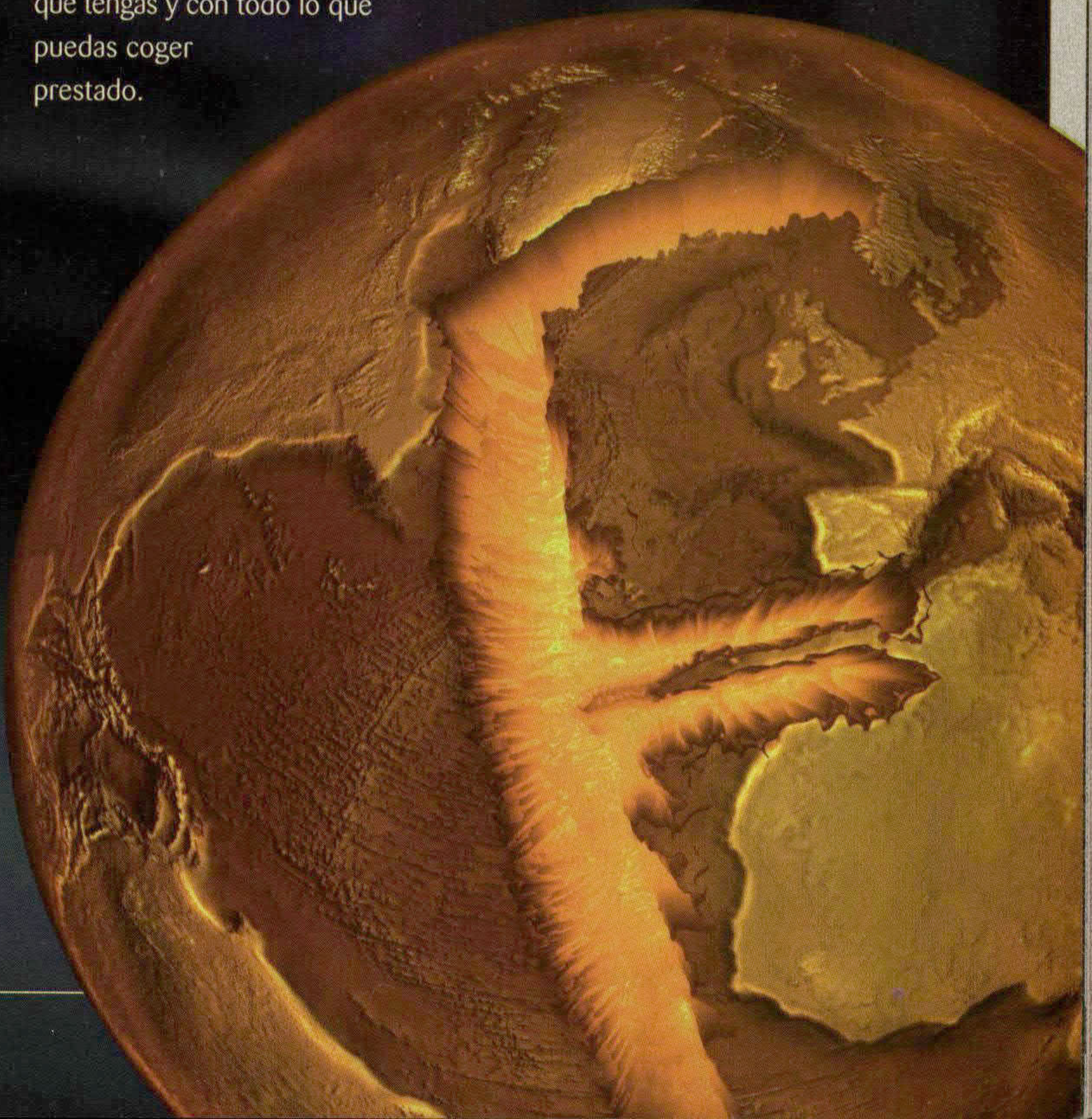
Utiliza, sobre todo, el láser porque es muy preciso, hace daño y es rápido de disparo.

En cuanto se caliente, coge tu segunda opción: la Trojax con toda la carga. Dispara más lento que el láser, así que tu puntería tiene que ser mejor para que cada disparo cuente. Es cuestión de esperar a que el láser se haya enfriado, utilizando mientras lo que más te guste.

Tendrás que esquivar continuamente los misiles que te lanza. No es tan fácil, no hay sitio donde correr, ni sitio donde esconderte. Así que, como se suele decir, es simplemente una cuestión de disparar continuamente evitando meterte en problemas.

No muta y no tiene múltiples etapas: véncele una vez, (que ya es bastante) y eso es todo, habrás acabado el juego.

Y este es el Avatar. Puede ser útil gritar "¡toma un Trojax!"



TIPO DE JUEGO: Aventura NUMERO DE JUGADORES: 1

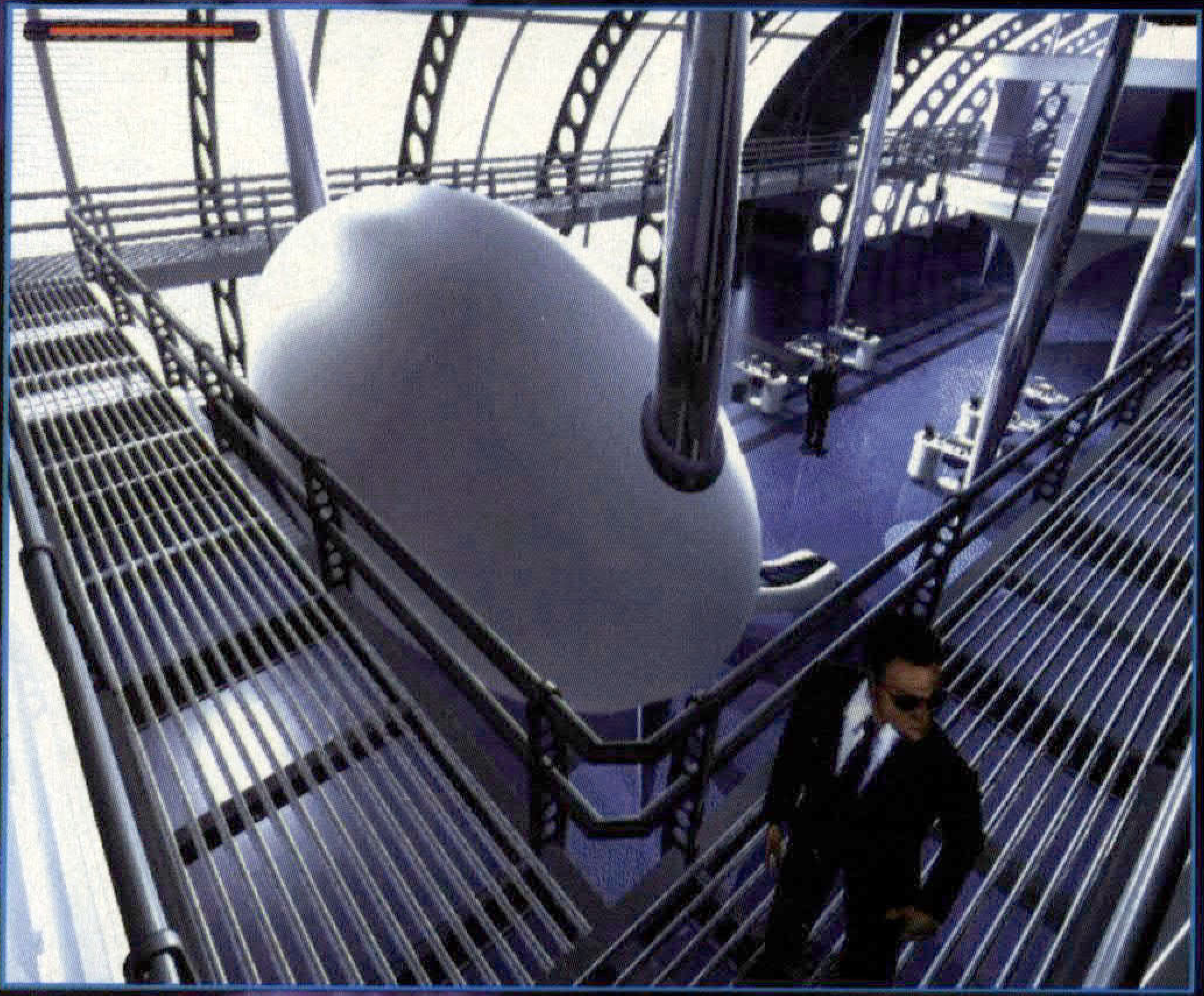
MEN IN BLACK

FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

PAD	PISTOLA (no)
RATÓN (no)	PAD ANALÓGICO (no)
MULTI TAP (no)	JOYSTICK
SECRET FEATURES:	●●○○○
COMPLETION TIME:	1 SEMANA
MEMORY CARD:	1 BLOQUE
PASSWORDS:	NO
NUMBER OF LEVELS:	N/A

La película está fresca, la música todavía se vende y la gente se fijará en el juego. *Men In Black* es el nuevo *Resident Evil*, menos sangriento, pero **repleto de aventura.** Obviamente, hay unos cuantos aliens a los que aporrear y que te pueden poner algún problema para acabar el juego, así es que **aquí está la solución**.



Como en todas las aventuras, el mejor consejo para jugar a MiB es "intentarlo todo siempre" sin importar lo extraño que parezca. Registra por todas partes incluso los cuerpos de tus enemigos, y examina todo lo que encuentres, desde libros a cartas de amor.

Si alguien tiene algo que decir, normalmente hay una buena razón para ello, así que mantén tus oídos abiertos para recibir alguna pista vital. También es importante aprender de cada uno de los diferentes extraterrestres, no gastes la munición de tu arma si puedes conseguir lo mismo con tus puños: nunca se sabe quien puede haber detrás de la siguiente esquina...

NUEVA YORK: LA INICIACIÓN DE JAMES EDWARDS

Objetivo:
Investigar el robo, parar la detonación de la bomba y obtener una nueva identidad.

Lleva a James a través de la primera puerta de la izquierda. Ve otra vez a la izquierda y entra en la habitación con el detonador. Rápidamente inutiliza el detonador quitando el cable de la parte superior cuando la luz roja tenga su máxima intensidad. Sal de la habitación y derrota al siguiente guardia. Sigue tu camino hasta la habitación del lado derecho de la casa y dispara al ladrón por la ventana. Ahora recoge:

Munición de 9mm
Equipo médico pequeño

Sal de la habitación por la ventana para perseguir al misterioso extraterrestre. Baja los escalones, evitando los disparos y recoge:

Equipo médico pequeño

Permanece en el borde de la barandilla y realiza un rápido salto hasta el contenedor de basura, abajo. Dispara a los dos hombres y sal del contenedor a patadas. Continua tu camino a lo largo del callejón, derrotando a tres hombres por el camino.

Al llegar al final sin salida echa abajo la gran entrada a patadas. Vence al Ninja y salta en el cajón de embalaje que está a la derecha del todo. Continúa saltando sobre los cajones hasta que puedas agarrarte la escalera de incendios para saltar al tejado. Derrota a los dos hombres y recoge:

Equipo médico pequeño

Sigue tu camino por la derecha del tejado y colócate justo en el borde para saltar al siguiente tejado. De nuevo, derrota a los dos hombres y entonces prepárate para hacer otro salto al borde del tejado.

Cuando encuentres la manera de bajar hasta el callejón, dispara y rompe a patadas en contenedor.

Ahora dispara o lucha contra el extraterrestre hasta que le ganes y serás capaz de recoger:

Idolo Olmeca

Espera que se aproxime K y te "flashee". Fin del primer capitulo.

CUARTEL GENERAL DE MIB: BATTERY PARK, NUEVA YORK, USA

Objetivo:

Aprender a usar el arsenal de MIB, ir a la sala de informes y elegir a tu agente para la misión.

Sigue por el corredor hasta llegar al campo de tiro. Elige tu arma en la armería (conocer la película te ayudará) y entra por la puerta del campo de tiro. Hay varias etapas que debes superar:

GALERÍA

Deja el punto de mira de tu arma sobre la pantalla y dispara a los extraterrestres cuando aparezcan. Ten cuidado de disparar sólo a los que aparezcan armados, tenga la pintan que tengan.

DISCOS FLOTANTES

Unos saltos cuidadosos te llevarán a la siguiente etapa. No hay límite de tiempo, así que sé paciente y deja que los discos vengan a ti.

EXTRATERRESTRE

El truco para ganarlo es acercarte mucho a él y molerlo a puñetazos: no gastes la munición de tu arma con él.

Después de completar el entrenamiento, sigue el camino hasta la sala de informes de MiB en el centro del Cuartel General. Después de recibir tus órdenes, elige de la lista de agentes disponibles y vuelve a la armería a por un arma. Sigue el camino hasta el área de transporte para comenzar tu primera misión.

MISIÓN UNO: EN LA ESTACIÓN METEOROLÓGICA ÁRTICA

Objetivo:

Restaurar las comunicaciones y después investigar la misteriosa estación meteorológica Ártica.

Sigue el camino desde la pista de aterrizaje de helicópteros a la estación que tienes enfrente. Entra en la estación, mete algunas monedas en la máquina de soda y dale un buen puntapié. Sal por la puerta del lado izquierdo, entra en la nave y recoge:

Llave del dormitorio

Equipo médico pequeño

Sal de la nave y ve hacia arriba por la izquierda y entra en el dormitorio. Lee las pistas del periódico y entra por la puerta de más arriba a la derecha. Examina la carta y recoge:

Piqueta

Equipo médico pequeño

Sal de la habitación y dirígete al corredor más cercano. Pasa las taquillas y en la sala pequeña coge:

Escopeta

Munición de Escopeta

Vuelve a las taquillas, abre la del extremo izquierdo y recoge:

Equipo médico pequeño

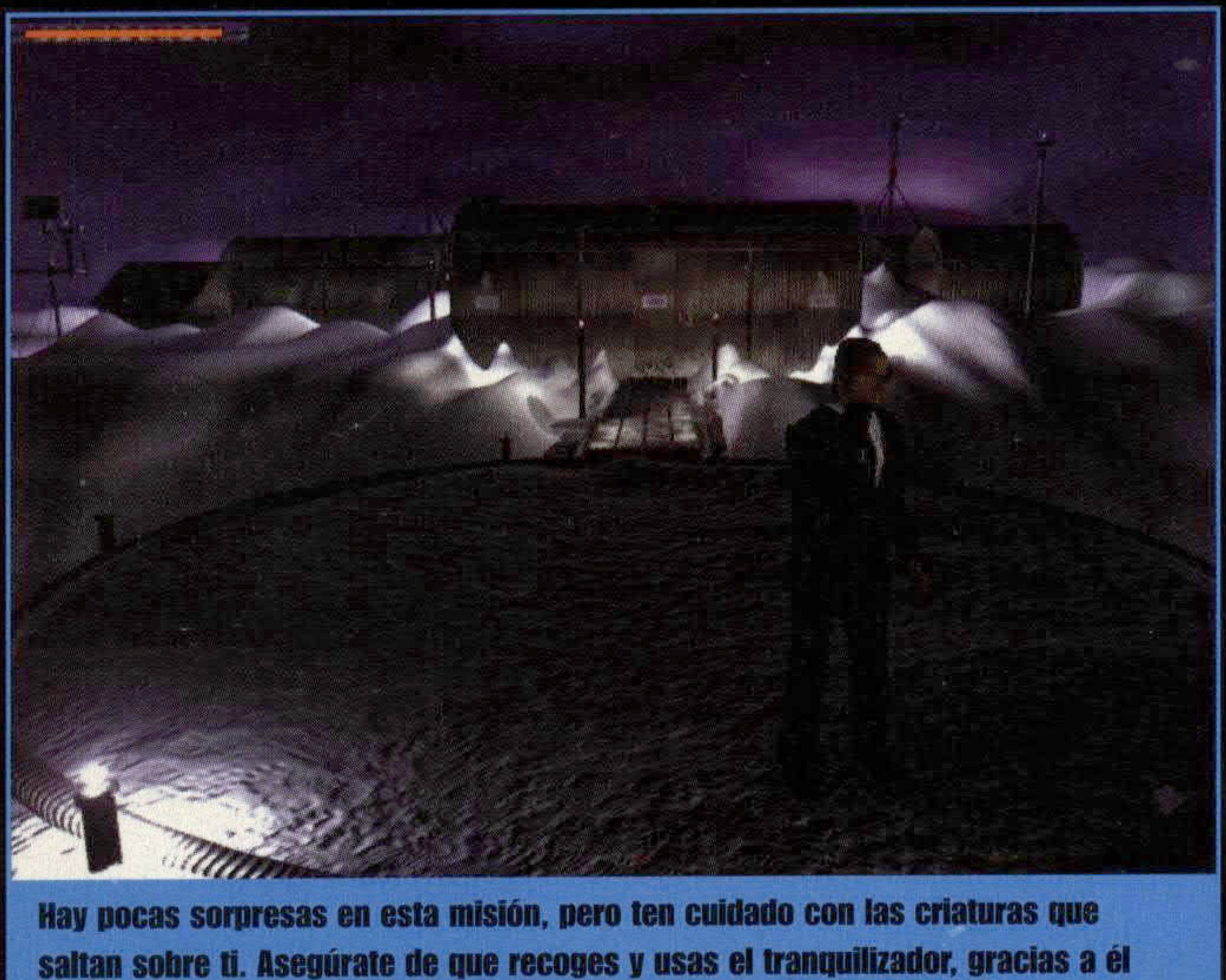
Vuelve al corredor y pasa por la puerta del final a la izquierda, dale una paliza al hombre y lee la nota. Abre la trampilla del suelo, baja y enciende la luz y recoge:

Trozo de carne (usa la piqueta)

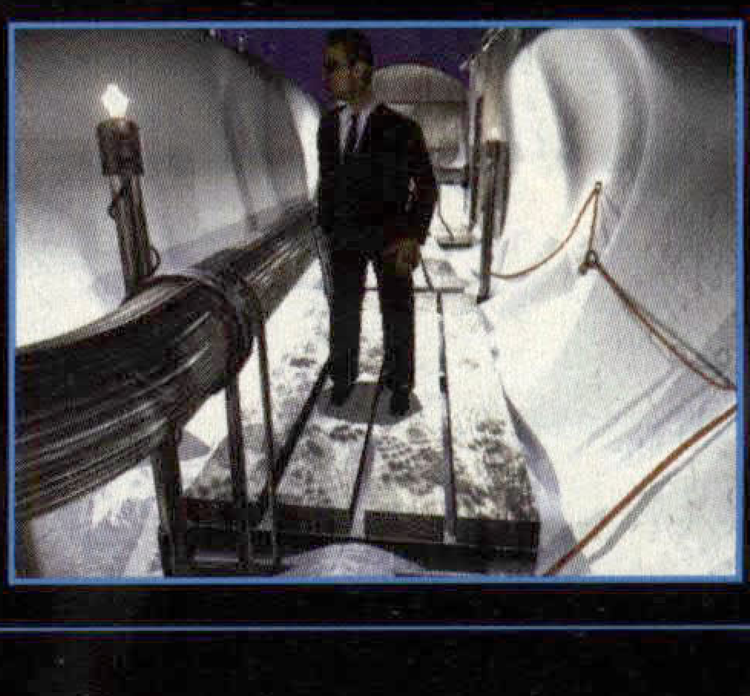
Sigue hasta afuera, sube los escalones nevados y dispara al hombre. Recoge:

Munición de arma MiB

Entra en la sala de máquinas y cámbiala usando la palanca de la



Hay pocas sorpresas en esta misión, pero ten cuidado con las criaturas que saltan sobre ti. Asegúrate de que recoges y usas el tranquilizador, gracias a él debería pararlos mientras los matas con bastante rapidez



pared (no arrancará la primera vez así que tienes que intentarlo dos veces). Ahora tendrás que volver hasta la nave donde encontraste la llave del dormitorio, pero esta vez pasa por la enfermería del lado derecho. Mete tu tarjeta en la máquina de la puerta y pega a la puerta una buena patada. Coge:

Equipo médico grande

Comprueba el informe del jefe y dale una paliza al doctor. Examina el informe médico y lee el diario. Ahora recoge:

Ampolla de sangre

Jeringuilla (del cuerpo del doctor)

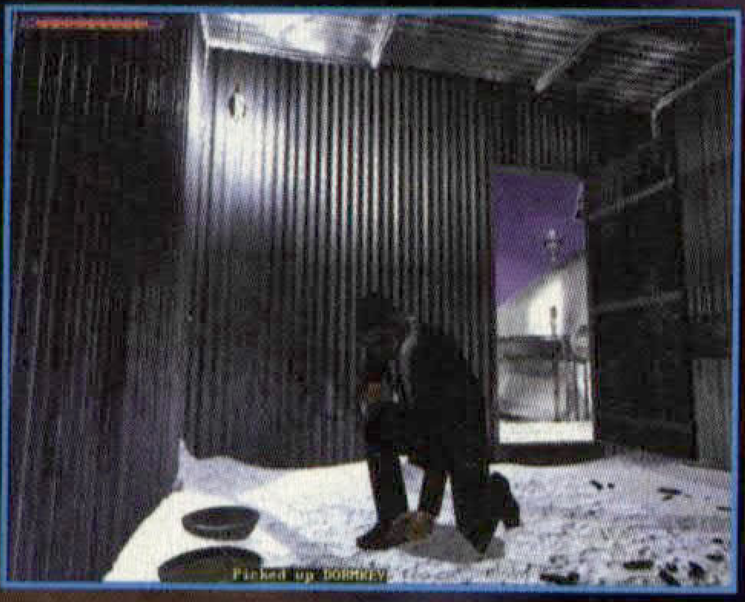
Usa la jeringuilla en tu agente para protegerlo del virus y sal de la enfermería. Ahora entra en la sala de comunicaciones de enfrente y da la carne al perro, entonces pasa y recoge:

Equipo médico grande

Munición para la escopeta

Espera el mensaje de radio y entonces manda tu respuesta en código Morse. Vuelve al edificio principal de la estación, donde

entraste primero. Si no te has inyectado, morirás aquí por el virus. Pasa a través de la puerta de arriba en la oficina. Examina todas las fotos y accede al ordenador (para quien no quiera calcular demasiado la contraseña es 'daisy'). Haz click en habilitar vigilancia y sal del



ordenador. Pulsa la grabación de la cinta en la esquina inferior izquierda de la habitación y entonces entra en la caja de seguridad para recoger:

Bengala

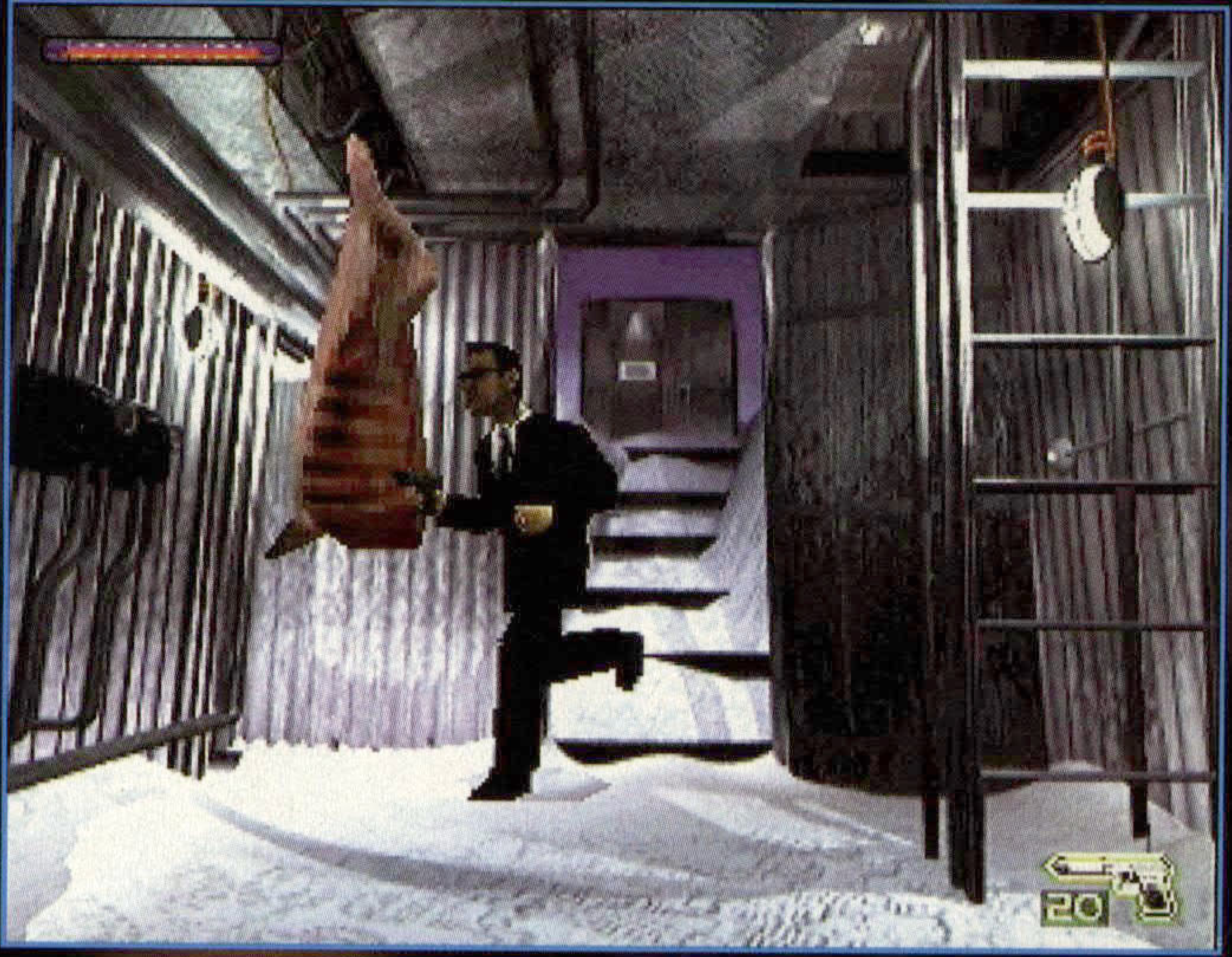
Sal de la oficina y accede al terminal de seguridad de la esquina izquierda del fondo de la habitación, presta especial atención al canal tres, puesto que necesitarás localizar este área. Ahora vuelve a la sala de máquinas (a través del dormitorio y bajando la trampilla) y encontrarás que se muestra una nueva área. Camina cruzando la nieve hacia el frente de la pantalla y caerás por una grieta. Explora el laberinto de la nave de los extraterrestres, derrótalos, y localiza por ahí estos objetos:

Bengala

Equipo médico pequeño

Munición de arma MiB

Finalmente vuelve a la sala grande de especímenes, la que contiene cuerpos en almacenaje (incluyendo



los agentes MiB desaparecidos) y usa la bengala sobre los tentáculos del extraño extraterrestre que hay en la entrada izquierda. Derrota a más extraterrestres y recoge:

Munición de arma MiB

Equipo médico grande

Debes llegar a la sala de control del laboratorio con cuatro puertas: una a la izquierda, otra en el centro a la izquierda, otra en el centro a la derecha y la última a la derecha. Empieza por la de la izquierda. Derrota al alien y recoge:

Llave roja

Has activado ahora un dispositivo autodestructor, así que ve rápido por la puerta central izquierda y recoge:

Llave azul

Contenedor extraterrestre

Equipo médico grande

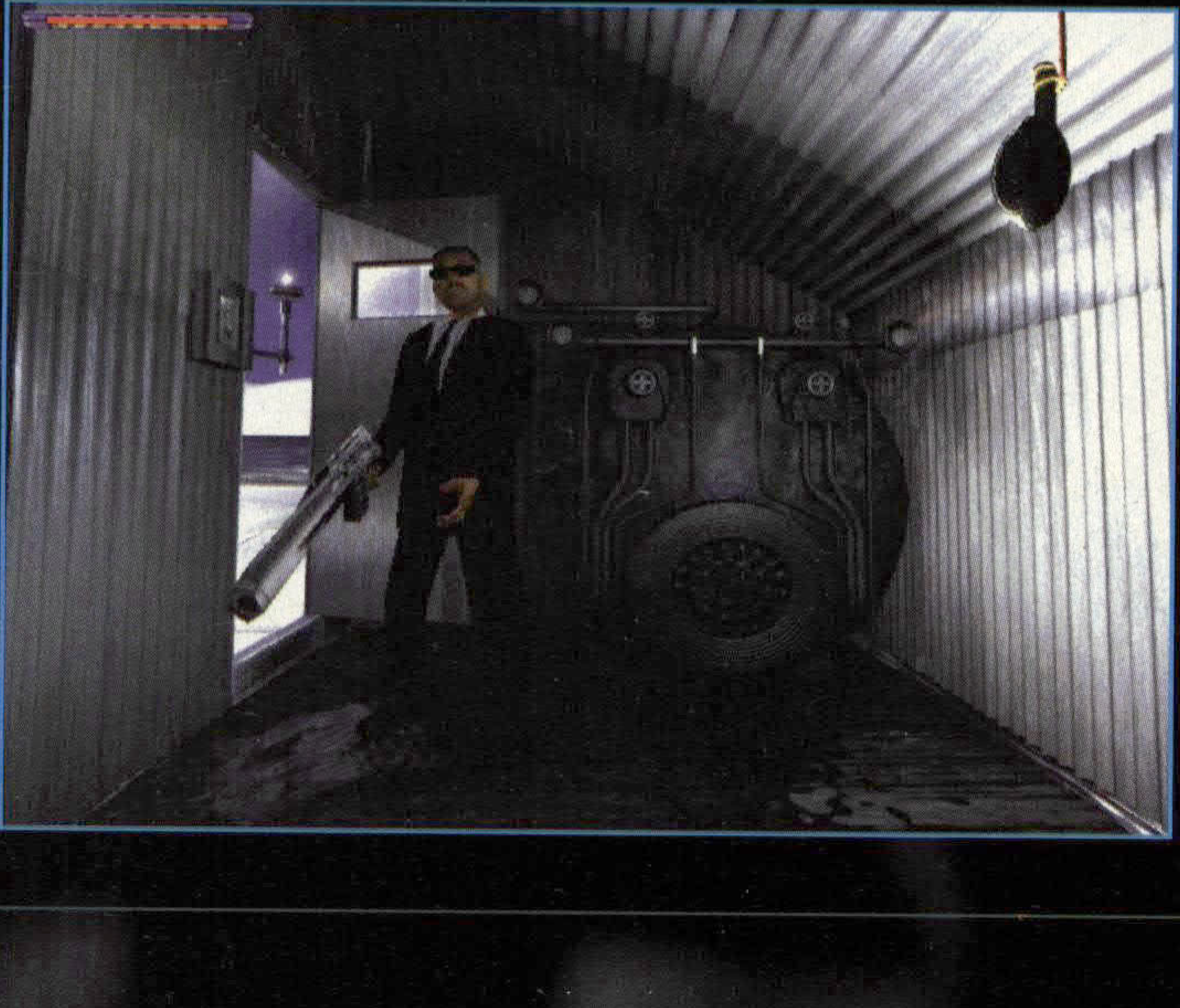
Pasa a través de la puerta central derecha y vence a los extraterrestres. Examina el mapa de la nave espacial y activa el botón central superior hasta que parpadee azul. Vuelve hasta la puerta de la derecha, por donde viniste originalmente, un alien tratará de pararte, pero no gastes tiempo charlando. Al salir de esta escena debería serte fácil ver el transportador. Activa los controles y vuelve.

MISION DOS: EL AMAZONAS

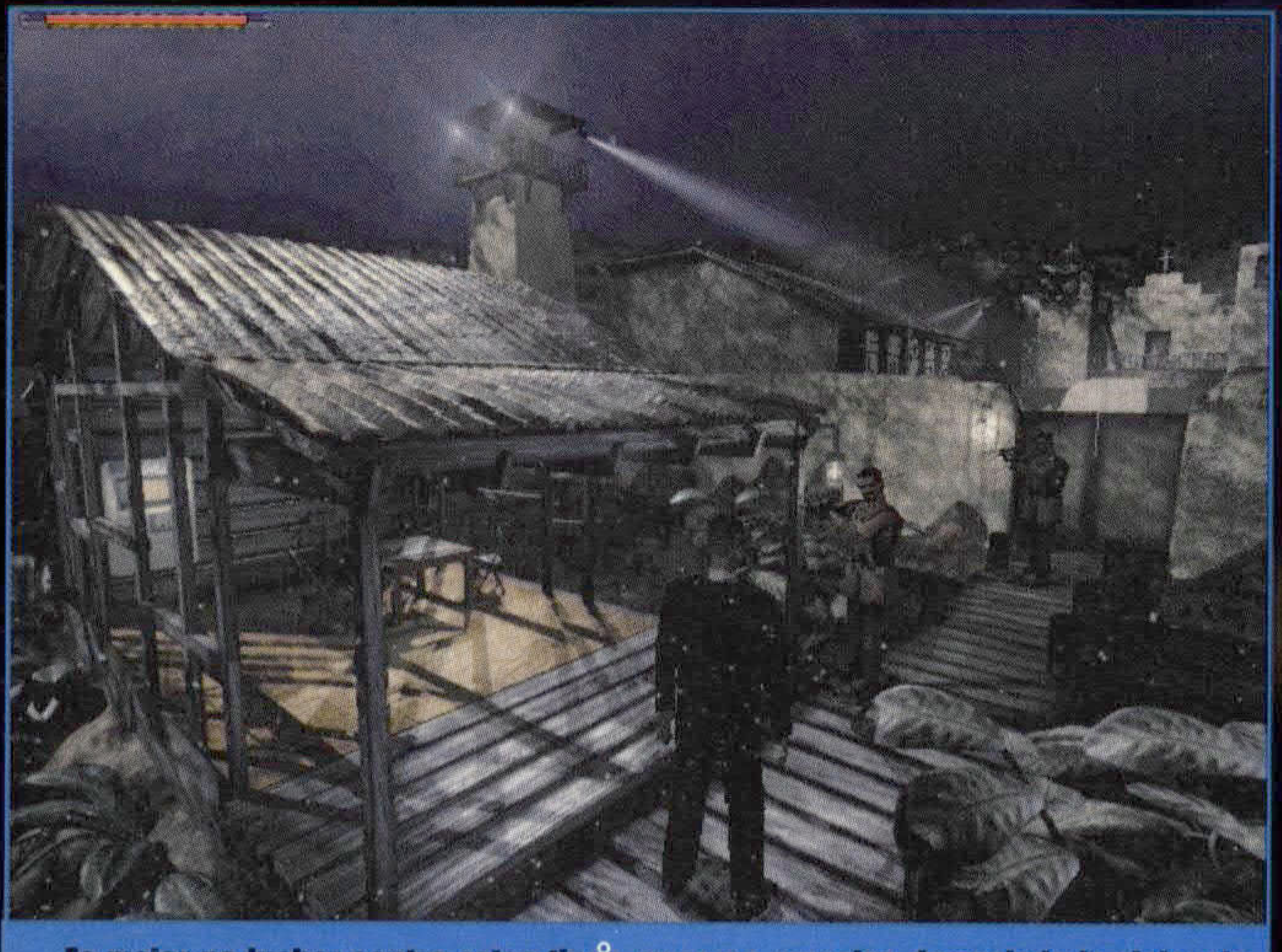
Objetivo:

Localizar al contacto, Francisco, y tratar de resolver el misterio de los mineros desaparecidos.

Ve desde el muelle del río hasta el segundo puesto de guardia. Después de ser cacheado, abre la puerta que da a la calle principal de Cara del Diablo. El primer edificio de tu izquierda es un hotel-bar y aquí es donde debes empezar. Pelea con el barman gruñón y su compañero y recoge:

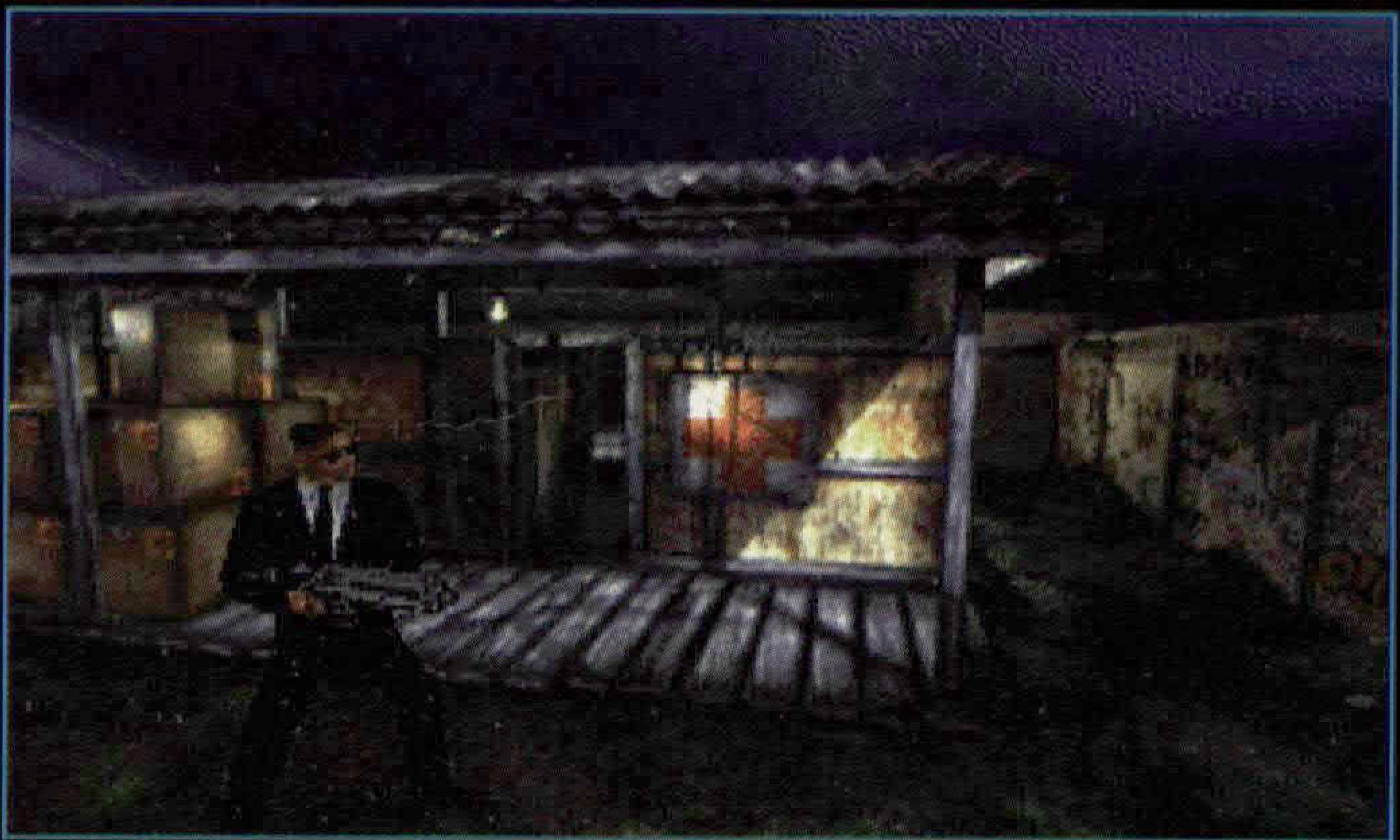


PASO A PASO



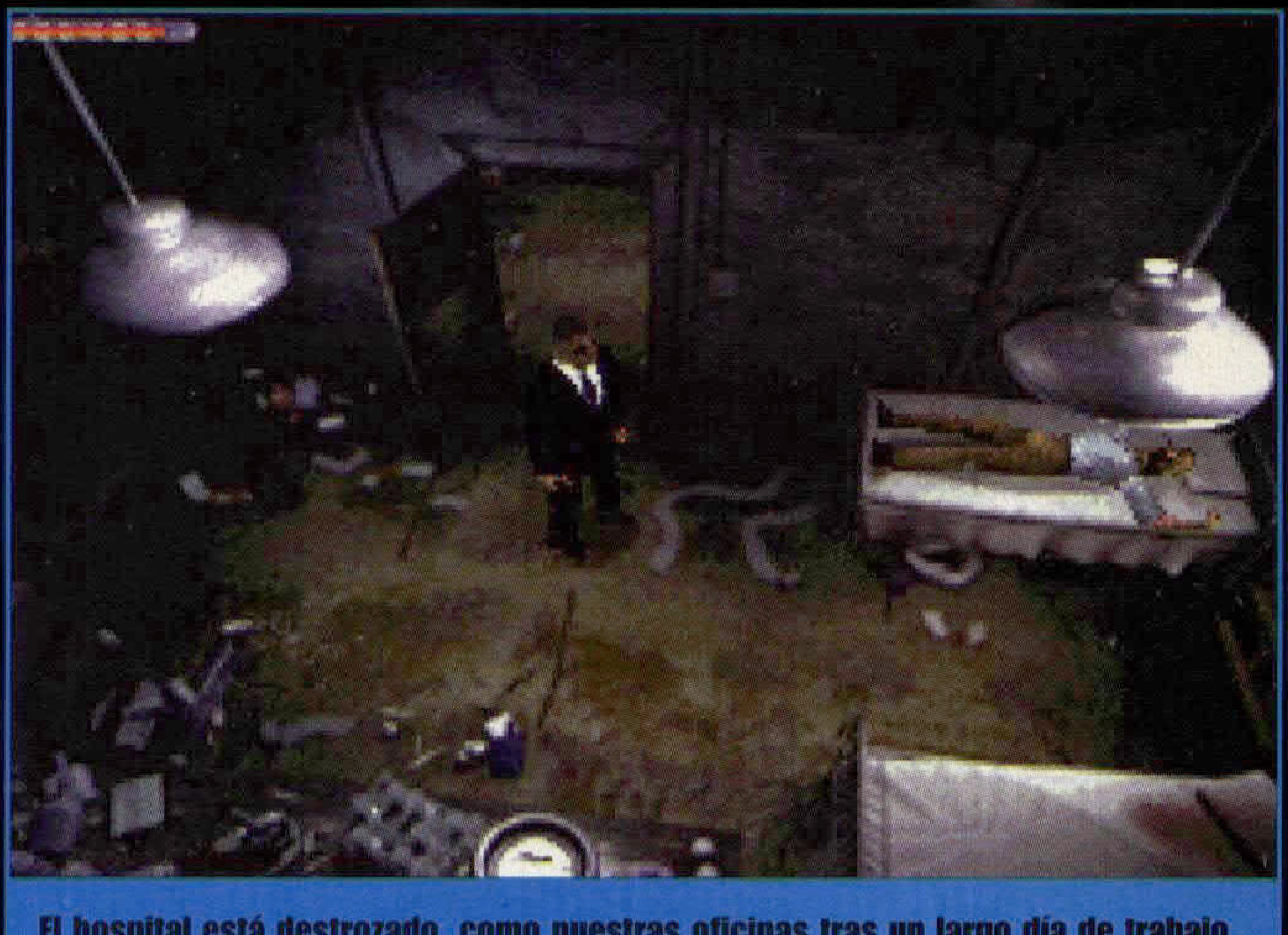
Es mejor no luchar contra estos tipos, pues no aprecian demasiado la violencia

Munición de arma especial (valdrá para cualquier arma que cojas en el Cuartel General)
Munición de arma MiB
Sube las escaleras, dale una paliza al tipo de la primera planta y coge:
Equipo médico grande
Abre la puerta de enfrente y habla con Francisco, escucha con atención lo que te tiene que decir, puesto que posee pistas vitales. Después de la conversación sal del bar y sigue arriba hasta la enfermería. Abre la puerta, entra en la segunda habitación y lucha con el enfadado doctor. Busca en la habitación y en el cuerpo del doctor y encontraras:
Tarjeta de crédito
Equipo médico grande
Vuelve al muelle del río y verás un borracho tambaleante. Detrás de él hay un cajero automático, usa la tarjeta de crédito aquí para hacer una compra y recibirás:
Ticket
Lleva el ticket a Francisco, y después dirígete hacia la enfermería y ve por el callejón que está a su lado. Examina la



pared y abre la puerta secreta. Vence al guardia con el arma MiB y sube los escalones hasta la entrada de Seguridad del Cuartel General. Permanece al final de los escalones y haz una breve escalada por la escalerilla del lado derecho. Dispara al guardia que está sobre el tejado. Regístrale y recoge:
Llave
Equipo médico grande

Abre la trampilla en lo alto del tejado y entra en el Cuartel General. Busca por la habitación y coge:
Llave
Relieve de la cara
Página del libro
Sal por la puerta de la habitación y ve a la capilla del final de la calle. Aproxímate al sacerdote y dale el "regalo" que recibiste durante el informe de misión en el Cuartel General. Escucha al extraterrestre y entonces recoge:
Carbonizador Resonante
Baja por la calle, esta vez a través del pozo de la mina. Lucha o esquiva a los tres mineros de la calle y evita a los focos. Abre la puerta del final, sigue recto cruzando el puente y entra en el pozo. No dispares al aterrorizado minero que huye por el primer túnel, pero ¡atento con el enorme extraterrestre sigue sus pasos! Una vez que haya sido eliminado, puedes bajar el túnel por el que viniste, encontrando y acabando con el un alien. Puedes recoger:
Relieve de Figura
Baja por el corredor central y vence al próximo extraterrestre que te encuentres y entonces recoge:
Munición de arma MiB
Baja hasta el final del corredor por el lado derecho. Puedes atacar o tratar de esquivar al extraterrestre y seguir tu camino hasta llegar al final. Necesitarás derrotar al gran extraterrestre está encima de las rocas flotantes, pero por desgracia está fuera del alacance de tu arma. Debes saltar a la primera roca flotante y cuando esté en lo alto de la pantalla, deberías estar lo bastante cerca como para disparar al extraterrestre hasta que muera. Ahora puedes hacer tranquilo el resto de los saltos a través de la sima hasta que alcances el otro lado. Con el extraterrestre muerto puedes tomarte tu tiempo para evitar cometer cualquier error en los traicioneros saltos. Sube hasta la entrada del Templo Olmeca, puedes derrotar o evitar al extraterrestre y recoge:
Relieve de la Pantera



El hospital está destrozado, como nuestras oficinas tras un largo día de trabajo.

Entra en el Templo Olmeca y resuelve el puzzle que yace delante de ti: ¡es bastante fácil! Si tienes los tres relieves y la página del libro de Seguridad del Cuartel General, ya tienes la solución. Coloca el relieve del rostro en el centro del puzzle y mueve las piedras que han sido borradas en la etapa uno de la página. Cuando la gran rueda se mueva mostrando

una cara, coloca el relieve de la pantera en el círculo del centro y mueve las piedras que no han sido borradas en la etapa. Para finalizar, baja el relieve de la figura y mueve las piedras que no se borraron en la etapa tres. Ahora que has resuelto el puzzle Olmeca, sal de la caverna por la nueva salida.
Entra en el Vivero de Esporas y vence a los tres extraterrestres que se cruzarán en tu camino. Coge:

Equipo médico pequeño
Equipo médico grande
Munición de arma MiB

Baja por los escalones del templo hasta la Cámara del Artefacto. No puedes resolver este acertijo aún, así que sube los escalones y ten cuidado con un enemigo invisible: debes vencerle para decubrir la entrada a un nuevo corredor. Gana al siguiente extraterrestre y recoge:

Ídolo
Munición de arma MiB
Equipo médico pequeño

Examina los artefactos Olmecas del final del corredor y encaja el que recogiste en el centro del puzzle. El color del artefacto de enfrente ha cambiado de blanco a negro cuando el artefacto del centro le ha cubierto con su sombra, esto es importante para encontrar la diferencia entre tu vida y tu muerte cuando resuelvas el acertijo de la Cámara del Artefacto. Vuleve bajando los escalones y vence a los dos aliens escondidos por los alrededores.
Ya en la habitación, recoge:

Idolo rojo
Idolo azul
Idolo blanco
Idolo verde
Idolo negro

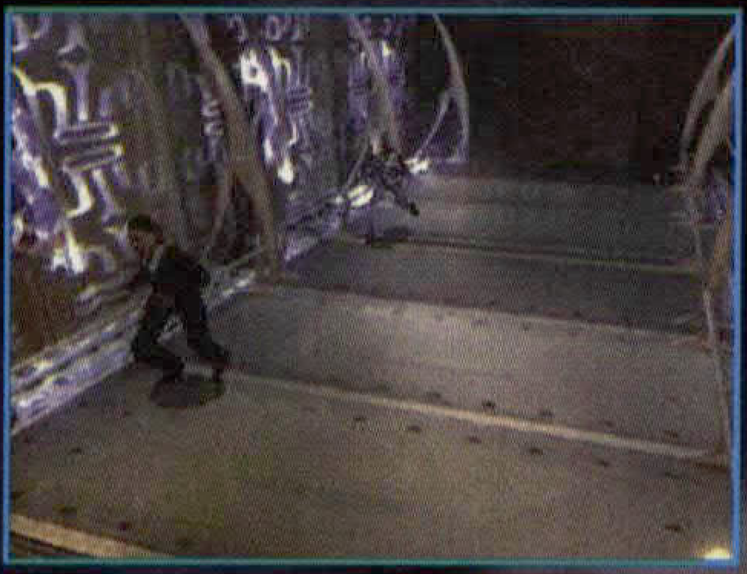
Para resolver el acertijo debes situar los artefactos alrededor del borde del circulo central. Las posiciones finales deberían coincidir con las del corredor de

arriba de los escalones y se parecen a esto...

Una vez que completes el acertijo, mueve el centro del puzzle y si lo has hecho correctamente la plataforma se hundirá en la habitación principal de las esporas. Sin embargo si no lo has completado correctamente, tu agente se convertirá en pequeñas y desparramadas tiras... En la habitación final tienes que vencer a un bicho gigante con actitud malvada para proseguir con la siguiente misión

MISIÓN TRES: ISLA FRALES

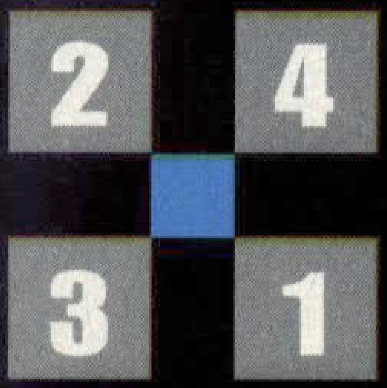
Objetivo:
Debes poner punto final a la dominación del universo por un loco, Skip Frales y destruir a su imperio de bichos extraterrestres de una vez por todas.
Investiga por la playa de la isla y vence al guardia y a su perro cuando te los encuentres. Lo siguiente es localizar el periódico para conseguir alguna información



valiosa. Activa el ascensor próximo y sigue hacia arriba a la plataforma uno. Allí derrota al guardia y activa el ascensor otra vez. Ahora repite el proceso en la plataforma dos y registra al guardia para recoger:

Equipo médico pequeño

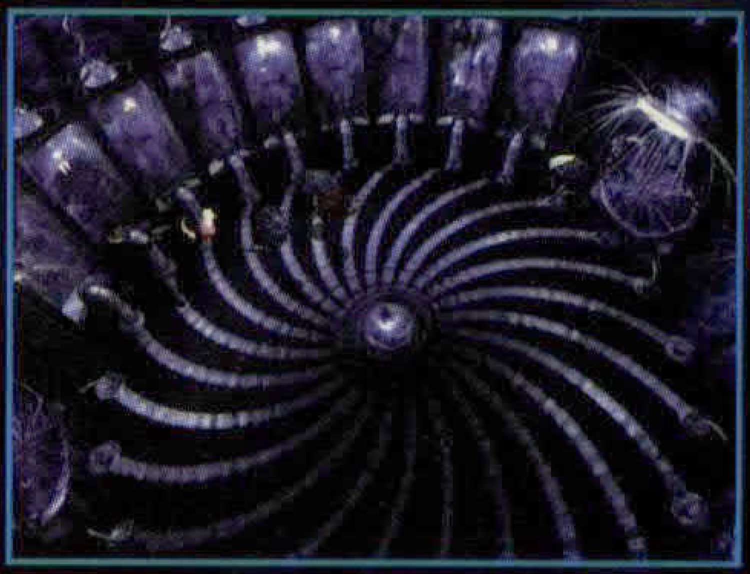
Una vez que subas hasta la tercera plataforma, debes vencer al tercer guardia y seguir hacia arriba por los escalones, girando a la derecha en lo alto. Ahora vence al extraterrestre y podrás acceder a la misteriosa Cámara de la Estatua Olmeca. Sin perder un segundo mata a los veloces aliens lanzadores de dardos (se recomienda usar el arma MiB por su rapidez y potencia). Con los extraterrestres muertos es hora de resolver el acertijo de la estatua Olmeca. Es bastante sencillo, mueve las cuatro piedras del frontal de la estatua en el orden mostrado aquí y luego el cuadrado azul del centro. Se abrirá una nueva entrada.



Los escalones te llevarán abajo a la Granja de Esporas, donde te encontrarás con dos extraterrestres guardianes; véncelos y aparecerán otros dos extraterrestres. Busca en los aliens muertos y recoge:

Equipo médico pequeño
Munición de arma MiB

Sigue tu camino hasta el final del corredor y sal por la gran puerta. Ahora te encontrarás en una gran habitación abierta con tres plataformas redondas, dirígete primero a la que está a la izquierda de tu pantalla y vence a los dos extraterrestres técnicos que están trabajando aquí. Ahora recoge:



Munición de arma MiB
Equipo médico pequeño
Llave roja

Dirígete a la plataforma del centro y derrota a dos aliens guardianes, entonces sigue a la plataforma final del lado derecho y acaba con otros dos aliens: si permaneces detrás de uno, ¡los disparos de sus amigos harán impacto en él antes que en ti! Ahora recoge:

Munición de arma MiB

Ahora usa la llave roja para salir del nivel por las puertas detrás del gran alien guardián y entra en el área de proceso de capullos. Asegúrate que tienes tu arma MiB preparada para dar cuenta de algunos aliens lanzadores de dardos más. Ahora comprueba el suelo y recoge:

Munición de arma MiB

Sal del corredor por la puerta más alejada a la derecha. Para acceder a esta puerta primero necesitarás activar los paneles de cada uno de los extremos del corredor, están marcados con las flechas azules apuntando a la salida. Vence a dos guardias en el siguiente corredor y entonces recoge:

Munición de arma MiB
Munición de arma MiB
Equipo médico grande

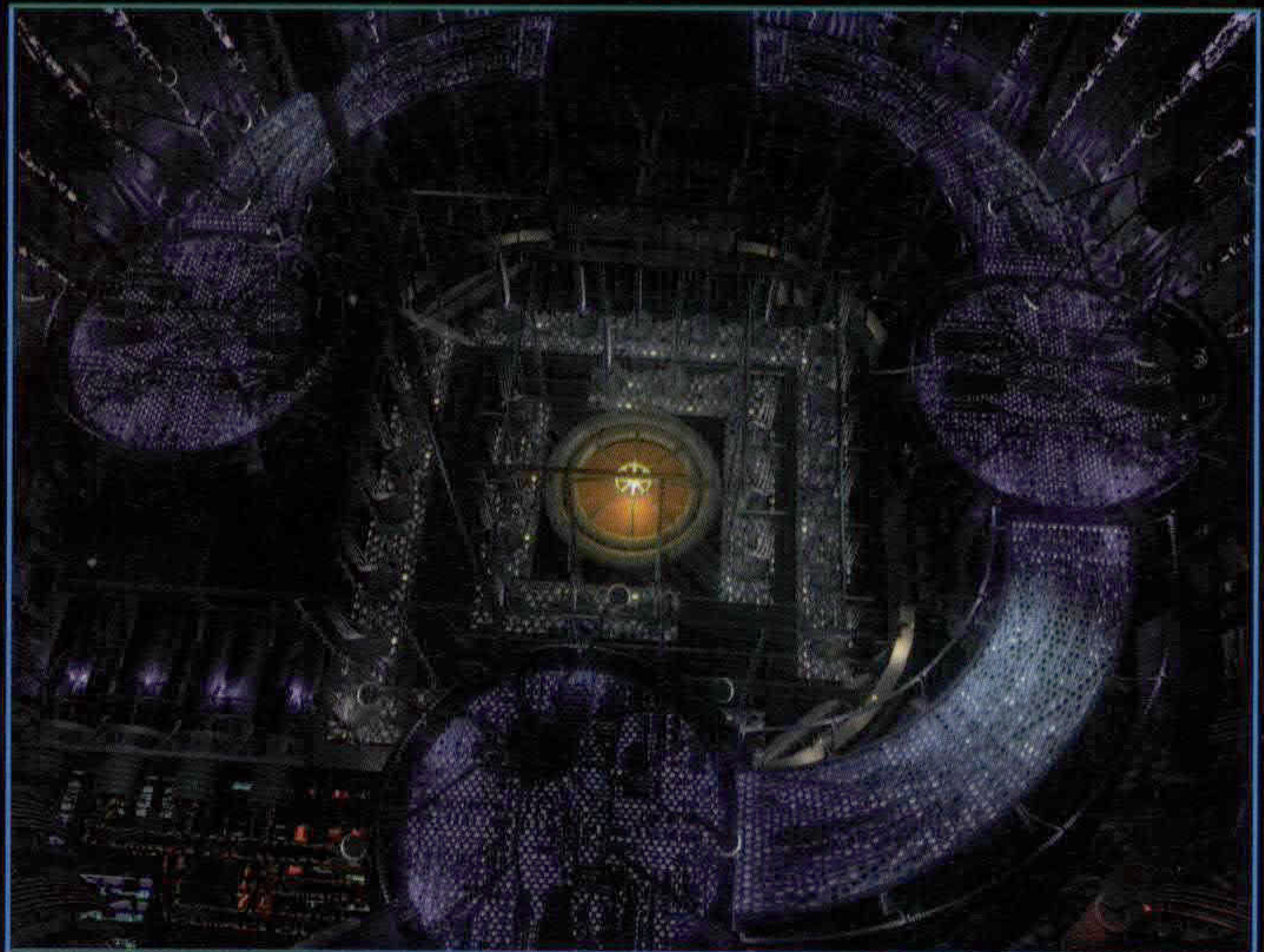
Sal del corredor, usa las flechas en el panel, como hemos dicho antes. Ahora sigue hacia abajo hasta el siguiente vestíbulo y recoge:

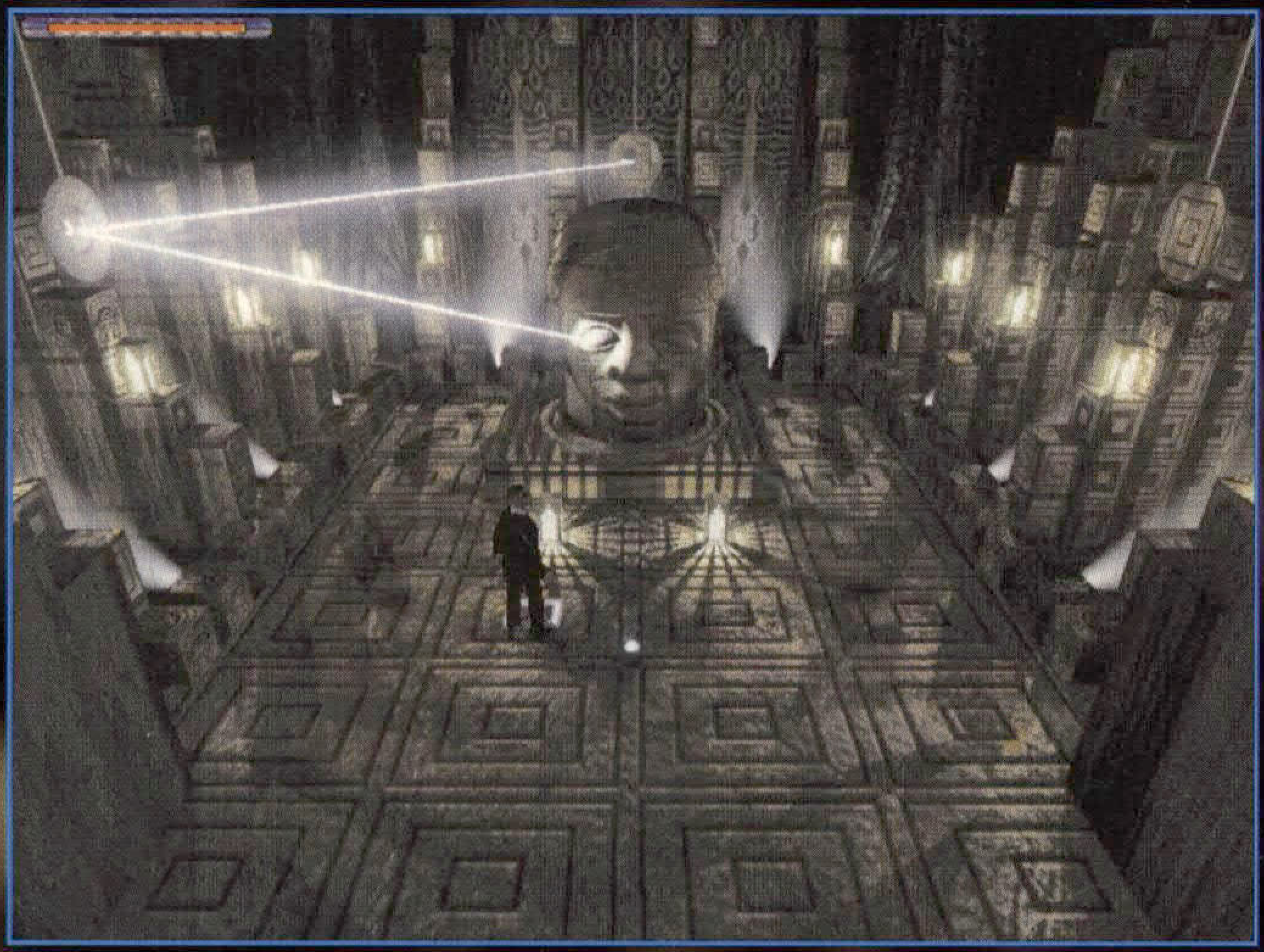
Munición de arma MiB
Munición de arma especial (valdrá para cualquier arma especial)

Ahora entra en la sala de videos y vence a los dos extraterrestres guardianes. Busca en sus cuerpos y serás capaz de encontrar:

Munición de arma MiB
Equipo médico grande

Apaga los láseres de la escalera disparando a los contactos del final de cada viga, necesitarás dos disparos para cada uno. Sigue tu camino bajando las escaleras al área de la Bio-Computadora. Ahora pega una buena paliza al Granjero Bob y prepárate para el bicho... Cuando aparezca dale otra tunda y ve a la esquina más alejada de la derecha donde están los escalones. Deberías encontrarte pronto cara a cara con Skip Frales, dale unos instantes para compartir sus pensamientos e ideologías



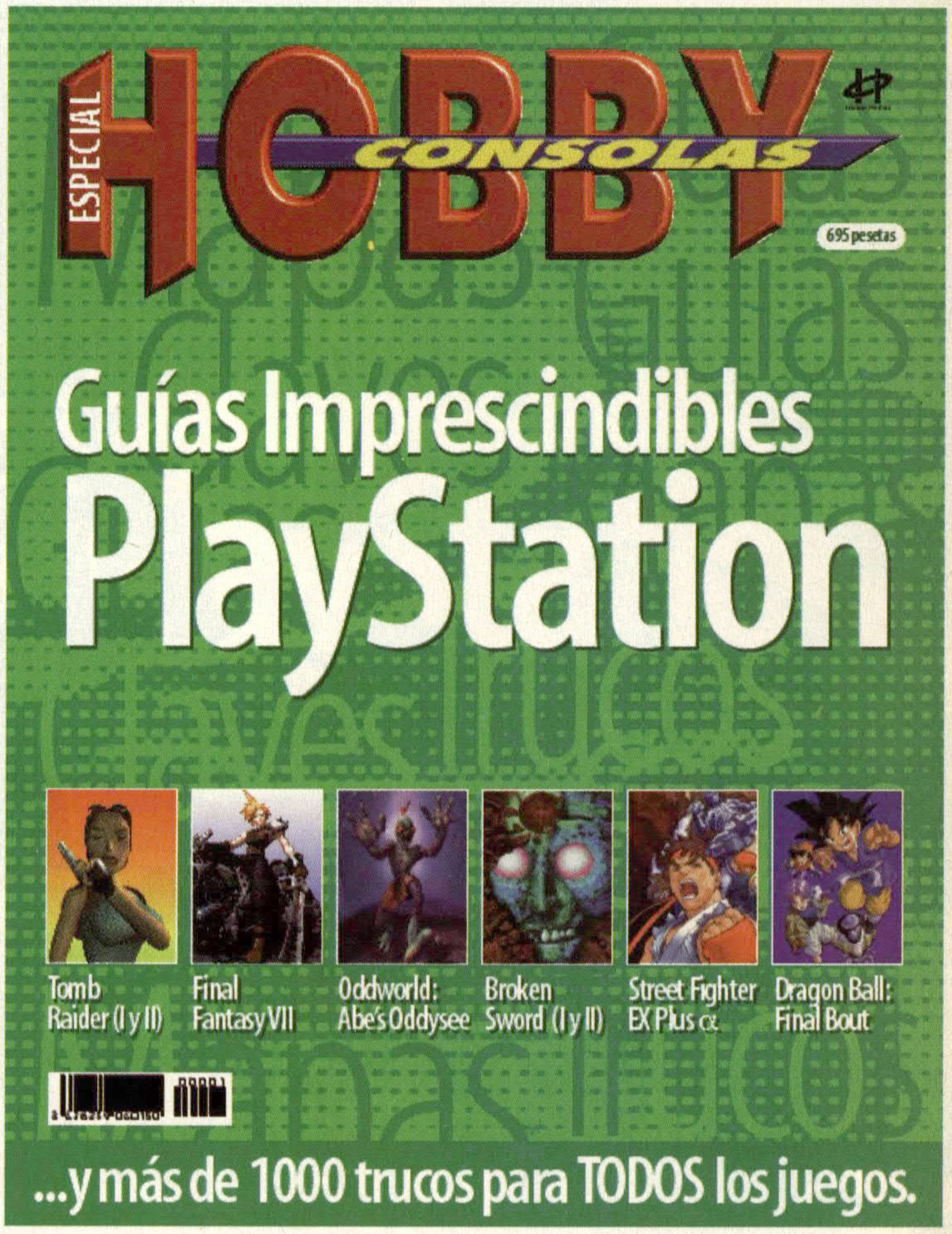


personales y prepárate para darle la mayor paliza de su vida. La mejor táctica es usar con él toda la munición que te quede y después aturdirlo con el neuralizador. Rápidamente, mientras está aún paralizado, dale las patadas que necesite. Si todavía sigue bien después de haber sido paralizado (conseguiste dos disparos de todo) termina con él sacudiéndole algunos puñetazos en plan tradicional.

Ahora el mundo será más seguro y puedes colgar tu traje y tus gafas de sol de MiB. Bueno, por algún tiempo al menos...

Una vez que hallas finalizado el juego, deja constancia de tu autoridad mediante un par de grandes cabezas colgadas en la sala de entrenamiento

Nuevo teléfono de
EMERGENCIA:
91 654 84 19



Si estos juegos aún te quitan el sueño, llámanos y recibirás urgentemente en tu propia casa el remedio a todos tus males.

Sin gastos de envío.
Horario: de 9h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. de lunes a viernes

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

DEAD OR ALIVE

FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

JOYPAD	LIGHT GUN (no)
MOUSE (no)	DUAL SHOCK
MULTI TAP (no)	JOYSTICK
SECRETOS:	●●○
DURACIÓN:	2 SEMANAS
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
PASSWORDS:	NO
Nº DE FASES:	N/A

Si estás esperando a *Tekken 3* puede que te pierdas este genial *Dead or Alive*. Y no deberías hacerlo. Tiene un estilo de juego muy parecido al del clásico de Namco, pero es mucho más fácil de jugar desde la primera partida, sin embargo no por ello es un juego facilón y sin sorpresas: tiene llaves y combos para aburrir, exactamente todos estos:

KASUMI

1.- DERRIBOS

Arm Grag Toss: H+P
Monkey Flip Toss: A+P
Chest Backflip: CVA+H+K
Running Cross Chop: abd, abd+P+K
Neckflip Toss: CVD+P
Chiropractic Stomp: Con el oponente de espaldas a ti H + P
Hop Over: Cuando el oponente esté en el suelo ab+H+P

2.- AGARRES

Spin Switch: d+H
1) Flip Over: d, d+H
2) Chest ick: ab+K
Arm Kick: CVD+H
1) Face Press Slam: d, d+H+K
2) Frankensteiner: a+H
Neck Snap: Con tu oponente de espaldas d, d+H
Low Spin Switch: Con tu oponente tumbado abd+H
Low Spin Push: Con tu oponente tumbado de espaldas abd+H

3.- GOLPES

PP Elbow-Kicks: P, P, d+P, K, K
PP Elbow-Kicks- Sweep: P, P, d+P, K, ab+K
PP Elbow-Cartwheel: P, P, d+P, d+K
PP Elbow-Sweep: P, P, d+P, a+K
Punch Rush-Spin Kick: P, P, P, K
Punch Rush-Sweep: P, P, P, a+K
Double P, Double K: P, P, K, K
Quick PK: P, K
Elbow-Kicks-Sweep: d+P, K, K
Elbow-Cartwhell: d+P, d+K
Elbow-Sweep: d+P, d+K
Double Uppercut: abd+P, P
Uppercut, High Kick: abd+P, K
Low Knuckle: ab+P_aba+P
Twisting PP Elbow Kicks: a+P, P, d+P, K, K
Twisting PP E K Sweep: a+P, P, d+P, K, a+K
T PP Elbow-Cartwheel: P, P, d+P, d+K
Twisting PP Elbow Sweep: a+P. P. d+P, ab+K
T Puch Rush Spin-Kick: a+P, P, P, ab+K
Twisting PP KK: a+P, P, K, K
Spinning PK: a+P, K
Flying PP Elbow Kicks: u+P_ud+P, P, d+P, K, K
Flying PP E K Sweep: u+P_ud+P, P, d+P, K, ab+K
F PP Elbow-Cartwhell: P, P, d+P, d+K
Hop, Whirlwind: UA, P
Flying PP Elbow Sweep: u+P_ud+P, P, d+P, d+K
F Punch Rush-Spin Kick: u+P_ud+P, P, P, K
F Punch Rush-Swepp: u+P_ud+P, P, P, d+K
Flying PP KK: u+P_ud+P, P, K, K
Flying PK: u+P_ud+P, K
Stund Punch: U, P_UD, P
Dash Uppercut:d, d+P
Touning Uppercut: abd, abd+P B
High Kicks: K, K
Hi-Mid Kicks: K, abd+K
Hi-Lo Kicks: K, ab+K
Side Kick: abd+K
Low Kick: ab+K_abd+K
Backflip Kick: ua+K
Axe Kick: u+K
Hop, Sweep: UA, K
Cartwheel: ad+K
Jumpkick: U, K_UD, K
Diving Leg Sweep: d, d+K
Reverse Heel Kick: d, a+K
Chun Li Sweep: CVD+K
Whirlwind:P+K
Rising Swallow: d, d+P+K
Double Spinkicks: H+K
Side Spinkick: abd+H+K

¡Guau!, ¡Eso sí que es derribar a un contrincante con estilo!

Sweeping Spinkick: ab+H+K
Lifting Sweep: H+P+K
Hop, Whirlwind: (S) P
Hop, Sweep: (S) K
Turning Punch: (B) P
Spin Chop: (B) ab+P
Knee Jab: (B) aba+P
High Kick: (B) K
Side Kick: (B) ab+K
Staggering Sweep: (B) aba+K
Moonsault Kick: (B) u+K
Ground Chop: Cuando el oponente esté en el suelo ab+P
The Stomp: Cuando el oponente esté en el suelo u+K
Taunt Petal Spin: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

ZACK

1.- DERRIBOS

Sway Backslam: H+P
Triple Knee: d, a+P+K
Head Crusher: abd, abd+P+K
Backslam: Con tu oponente de espaldas H+P

2.- AGARRES

Hard Knee: d+H
Push Setup: d, d+H
Pull Setup: d, a+H
Quick Elbow: Con tu oponente de espaldas d+H
Power Elbow: Con tu oponente de espaldas d, d+H
Neck Choke Push: Con tu oponente tumbado abd+H
Neck Elbow: Con tu oponente tumbado de espaldas abd+H

3.- GOLPES

Punch Rush: P, P, P
Punch Blitz: P, P, d+P, P
Punch Into Axe Kick: P, P, d+P, K
Punch Sideswipe: P, P, K, K
Punch Knee: P, P, d+K
Punch Sweep: P, P, ab+K, ab+K
Headache: P, K
Elbow Jam: d+P, P

LEYENDA

H: Agarrar- Botón Cuadrado
P: Puñetazo- Botones X o TRIÁNGULO
K: Patada- Botón CÍRCULO
H+P: Agarrar + Puñetazo- Botón L1
H+P+K: <Agarrar + Puñetazo + Patada- Botón R1
P+K: Patada + Puñetazo- Botón L2
H+K: Agarrar + Patada- Botón R2
u/U: Presionar/mantener arriba
ab/AB: Presionar/mantener abajo
d/D: Presionar/mantener delante
a/A: Presionar/mantener atrás
ud/UD: Presionar/mantener diagonal arriba/delante
ua/UA: Presionar/mantener diagonal arriba/atrás
abd/ABD: Presionar/mantener diagonal abajo/delante
aba/ABA: Presionar/mantener diagonal abajo/atrás
+: presionar al mismo tiempo
2) segunda parte del moviemiento previo.
_: o
(): Presión opcional
S: Mientras estás saltando (en vertical o hacia delante)
B: De espaldas a tu oponente
CVD : ab, add, d (cuarto de vuelta delante)
CVA: ab, aba, a (cuarto de vuelta atrás)
MVD: a, aba, ab, abd, d (media vuelta delante)
MVA: d, abd, ab, aba, a (media vuelta atrás)
CVDAB: d, abd, ab (cuarto de vuelta de delante a abajo)
CVAAB: a, aba, ab (cuarto de vuelta de atrás a abajo)
MVDA: a, ub, u, ud, d (media vuelta de delante a atrás)
MVABU: ab, abd, d, ud, u (media vuelta de abajo a arriba)
VT: a, ua, u, ud, d, abd, ab (vuelta total)

Toe Jam: d+P, K, K, K
Uppercut Blitz: abd+P, abd+P, abd+P
Knee Jab: ab+P_aba+P
Overhead Crush: a+P
Snap Rush: ua+P, P, P
Snap Blitz: ua+P, P, d+P, K
Sanp Punt: ua+P, P, d+P, K
Snap Sideswipe: ua+P, P, K, K
Snap Knee: ua+P, P, d+K
Snap Sweep: ua+P, P, ab+K, ab+K
Headache: ua+P, K
High Elbow:UA, P
Overhead Punch: u+P_ud+P
Stun Punch: U, P_UD, P
Flash Elbow: d, d+P
BK Turning Uppercut:abd, abd+P
Dash Elbows: CVD+P, P
High-Round: K, K
Double Knee: d+K, K
Side Kick: abd+K
Shin Kick: ab+K
Ankle Buster: aba+K, ab+K
BK Roundhouse Kick: a+K
Roundhouse-Elbow: a+K, P
Double Hook: a+K, K
Punt Kick: ua+K_u+K_ud+K
Hook Kick: UA, K
Jumpkick: U, K_UA, K
Dart Knee: d, d+K
Dashing Hook Kick: CVD+K

Spin (Fake Elbow): CVD+H
Double Jumpkick: d, d+P+K
Hook Kick: H+K
Spinning Uppercut: CVD+H+P+K
Hopping Elbow: (S) P(S) K
Reverse Punch Rush: (B) P, P, P
Reverse Blitz: B) P, P, d+P, P
Reverse Punt: (B) P, P, d+P, K
Reverse Sideswipe: (B) P, P, K, K
Reverse Punch Knee: (B) P, P, d+K
Reverse Sweep: (B) P, P, ab+K, ab+K
Back Headache: (B) P, K
Quick Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado abd+K
Jumping Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado u+K
Taunt The Wave: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

HAYABUSA

1.- DERRIBOS

Arm Flip: H+P
Reverse Arm Toss: d, d, a+P+K
Waistlock Suplex: a+H+P
Head Flip Throw: CVD+P
Rolling DDT: CVA+P+K
1) Choke, cheke Throw: CVA+P+K
2) Ninja Catch: MVABU+P+K
3) Upside Down SPD: VT+P+K
Back Suplex: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P
Reverse DDT: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P+K
Neckbreaker: Cuando tu oponente esté tumbado ab+P+H

2.- AGARRES

Arm Sanp: d+H
Flip Over: d, d+H
Kick Step: CVD+H
Arm Snap: Cuando tu oponenete esté de espaldas d+H
Leg Trip: Cuando tu oponenete esté de espaldas d, d+H
Flip Over: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
Spinal Punch: d+H
Reversal:
Leg Hook Suplex: CVA+H (Cuando estén a punto de golpearte)

3.- GOLPES

Punch Rush: P, P, P
Palm Rush: P, P, a+P, d+P
Boot Rush: P, P, a+P, K
Kick Rush: P, P, K
Kick Cyclone: P, P, ab+K, K, K
Punch-Roundhouse: P, K
Quick Elbow: d+P
Uppercut: abd+P
Knee Jab: ab+P
Double Low: abd+P, ab+K
Quick Palms: a+P, d+P
Quick Mids: a+P, K
Punch Rush: ua+P, P, P
Palm Rush: ua+P, P, a+P, d+P
Boot Rush: ua+P, P, a+P, K
Kick Rusk: ua+P, P, K
Punch-Roundhouse: ua+P, K
Palm Thrust: UA, P
Upward Palm Thrust: u+P
Ninja Roll: ud+P
Stund Punch: U, P_UD, P
Palm Thrust: d, d+P
BK Turning Backslap: AB, ab+P
Backslap, Axe Kick: AB, ab+P, K
High Kick: K
Lunging Knee: d+K

La Zona de Peligro puede ser utilizada estratégicamente en determinados momentos. Si tu barra de energía está bajo mínimos, puedes arrastrar el rival hacia esta zona e intentar equilibrar el combate haciéndole caer.

Side Kick: abd+K
Low Kick: ab+K_aba+K
Sweep Kick: aba, aba+K, ab+K, K, K
Frontflip: a+K, K, K
Backflip Kick: ua+K
High Kick: UA, K
Lifting Kick: u+K
High Kick: ud+K
Jumpkick: U, K_UD, K
Lunging Sweep: d, d+K
Low Back Kick: d, a+K
Upward Thrust: AB. a+K
Ches Chop: P+K
Handstand Cyclone: abd+P+K, K, K
Sidekick Cyclone: H+K, K, K
Slide Cyclone: ab+H+K, K, K
Palm Thrust: (S) P
Luning Knee:(S)K
Punch Rush: (B) P, P, P
Palm Rush: (B) P, P, a+P, d+P
Boot Rush: (B) P, P, a+P, K
Kick Rusk: (B) P, P, K
Kick Cyclone: (B) P,P ab+K, K, K
Punch-Roundhouse: (B) P, K
Mid Chop: (B) ab+P
Low Chop:
Side Kick:
Turning Kick:
Low Sweep: (B) abd + K
Axe Kick: (B) u+K
Double Chop: Cuando tu oponente esté tumbado abd+P
Jumping Chop: Cuando tu oponente esté tumbado u+P
Taunt Bow Down: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

BAYMAN

1.- DERRIBOS:

Waistlock Suplex: H+P
Two Handed Chokeslam: a+H+P
Backbreaker: MVD+P
Rolling Ankle Snap: CVD+H+K
Pancake Press: Cuando tu oponente esté tumbado ab+H+P
Rolling Arm Snap: Cuando tu oponentes esté de espaldas H+P

2.- AGARRES

Pull: a+H
Neck Throw Slam: d, a+H
Arm Breaker: CVDAB+H -
1) Double Arm Sprain: d, d+H
2) Reverse Dragon Sleeper: MVA+H
3) DDT: CVA+P
1) Leg Takedown: CVD+H
2) Achilles Hold: MVA+H

No es muy ético, pero rematar al rival en el suelo resulta práctico.

3) Half Boston Crab: CVAAB+K
1) Arm Bar: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
2) Arm Breaker: CVA+H
Chest Punch: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H
1) Sleeper Hold: Cuando tu oponente esté de espaldas d, d+H
2) Giant Neck Swing: MVA+H
1) Arm Bar: Cuando tu oponente esté tumbado de espaldas d+H
2) Arm Breaker: CVA+H
Reversal
Leg Breaker: CVA+H Cuando estén a punto de golpearte

3.- GOLPES:

Punch Smash: P, P, P
Punch Backhand: P, P, a+P
Roundhouse String: P, P, K
Gutbuster: P, d+P, K
Quick Strike: P, K
Toe Stomp Attack: d+P, P, ab+K
Reverse Roundhouse: (B) K
Fast Uppercut: ab+P
Lifting Uppercut: ABD+P_ABD, P
Kneecap Buster: ab+P_aba+P
Spinchop: a+P
Palm Smash: ua+P
Overhand Smash: UA, P
Overhand Smash: u+P_ud+P
Stun Palm: U, P_UD, P
Double Axe Handle: d, d+P, P
Shoulder Ram: a, d+P
Big Uppercut: CVA+P
Kick, Double Axe Handle: K, P, P
High Kick, Axe Kick: K, K
Knee: d+K
Side Kick: abd+K
Shin Kick: ab+K
Ankle Breaker: aba+K
Axe Kick: ab+K
High Kick: ua+K
Ankle Breaker: UA, K
Boot to the Head: u+K
Dropkick: ud+K
Jumpkick: U, K_UD, K
Shoulder Smack: P+K
Roundhouse: H+K
Snap Kick: ab+H+K
Rising Roundhouse: (S)+K
Reverse High Punch: (B) P
Spinning Gut Punch: (B) ab+P
Spinning Low Punch: (B) abs+P
Spinning Side Kick: (B) ab+K
Spinning Low Sweep: (B) aba+K
Foot Stomp: Caundo tu oponente esté en el suelo abd+K
Jumping Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado u+K
Taunt: Flex Muscles: [D, A, D_A, D, A] H+P+K

LEI FANG

1.- DERRIBOS

Palm Strike: H+P
Forearm Strike: H+P+K
Arm Break Toss: CVA+P
Face Punch: d, a+P

2.- AGARRES

Knee To Stomach: d+H
Double Bodyf Blow: d, d+H
1) Gut Chop: CVD+P
2) Back Elbow: MVA+H + P
3) Neck Break: d, d+H+P+K
Knee To Face: Cuando el oponenete esté tumbado abd+H
Quick Elbow To Ribs: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H
Power Elbow To Ribs: Cuando tu oponente esté de espaldas d, d+H
Elbow To Spine: Cuando tu oponente esté tumbado de espaldas abd+H
Reversal:
Turn Around:CVA+H (Cuando estén a punto de golpearte)

3.- GOLPES

Knee Lift Attack: P, P, d+P, K
Forearm Attack : P, P, a+P, d+P
Double Palm Attack: P, abd+P, d+P
Splits Kick Attack: P, P, ab+K
Spinkicks Attack: P, K, K, ab+K
Elbow-Rising Knee: d+P, K
Knee Lift Assault: abd+P, P, d+P, K
Forearm Assault: abd+P, P, a+P, d+P
Double Palm Assault: abd+P, abd+P, d+P
Splits Kick Assault: abd+P, P, ab+K
Spinkicks Assault: abd+P, K, K, ab+K
Knee Jab: ab+P
Stomach Rush: aba+P, P
Repeating Forearm: a+P, P
Knee Lift Revenge: ua+P, P, d+P, K
Forearm Revenge: ua+P, P, a+P, d+P
Double Palm Revenge: ua+P, abd+P, d+P
Splits Kick Revenge: ua+P, P, ab+K
Spinkicks Revenge: ua+P, K, K, ab+K
Double Palm: UA, P
Upperelbow: u+P
Forearm Strike: ud+P
Stun Punch: ud, P
Double Palm: d, d+P
Stun Scissors: d, a+P
Shoulder Ram: a, d+P
Body Blow: AB, d+P
Kick-Roundhouse: K, K
High-Mid Kicks: K, ab+K
Side Kick: abd+K
Low KickLow Kick: ab+K
Knee Jam: aba+K
Spinkicks: a+K, K, ab+K
Air Roundhouse: ua+K
Splits Kick: UA, K
Double Jumpkick : u+K, K_ud+K, K
Hop Kick: U, K_UD, K
Splits Kick: ab, ab+K
Knee Lift: P+K
Palm Strike: H+P+K
Knee Lift Attack: (B) P, P, d+P, K
Forearm Attack: (B) P, P, a+P, d+P
Double Palm Attack: (B) P, abd+P, d+P
Splits Kick Attack: (B) P, P, ab+K
Spinkicks Attack: (B) P, K, K, ab+K
Mid Palm: (B) ab+P
Low Palm: (B) a+P
High Kick: (B) K
Mid Kick: (B) ab+K
Low Kick: (B) aba+K
Hop, Palm Strike: (S) P
Hop, Splits Kick: (S)
Kneeling Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado abd+K
High Pounce: Cuando tu oponente esté tumbado u+P
Taunt: Jump For Joy: (D, A, D_A, D, A)H+P+K

GEN FU

1.- DERRIBOS

Elbowdrop: H+P
Air Throw: ab, d+H+P+K
Three Hit Combo: ab, a, aba+P
Hard Smash: a+H+P
Chest Chop: (B) H+P

2.- AGARRES

Chest Smack: d+H
Trip Takedown: d, a+H
1) Elbow Breaker: CVD+H
2) Chest Smash: CVD+P
Head Smasher: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
Push Away: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H
Head Chop: Cuando tu oponente esté de espaldas d, a+H
Head Smasher: Cuando tu oponente esté tumbado de espaldas abd+H
Reserval:
Two Handed Attack: CVA+H (Cuando estén a punto de golpearte)

3.- GOLPES

Palm Assault: P, P, d+P
Mood Swing: d+P, P, P
Unhappy: abd+P, P
Upward Strike: ABD+P_ABD, P
Low Jab: ab+P_aba+P
Punch Raid: a+P, P
Double Plam Blows: a+P, d+P, P+K
Reverse Cartwheel: ua+P
High Palm Bomb: UA P
Palm Attack: u+P, P, d+P
Elbow Strike: ud+P
Stun Punch: U, P_UD, P
Dash Palm: d, d+P
Forearm Smash: d, a+P
Overhead Chop: abd, abd+P
Shoulder Ram: aba, d+P
High Kick: K
Snap Kick: d+K
Knee Lift-Hopkick: D+K, K

GOLPE POR GOLPE

Sidekick-Dash Punch: abd+K, P
Low Kick: ab+K
Battering Ram: abd+K, aba, d+P
Reverse Wheel Kick: a+K
Defensive Sweep: UA, K
Double Circle: u+K, ab+K
Jumping Heel Kick: ud+K
Jumpkick: U, K_UD, K
Dash: d, d+H
Dash Punch: d, d+H, P
Overhead Smash: P+K
Palm Strike: d+P+H
Knee Lift-Shoulder: ab+P+K, a, d+P
Clear Out Kick: H+K
Foot Sweep: ab+H+K
Double Palm Strike: H+P+K
High Palm Strike: (S) P
Leg Sweep: (S) K
High Strike: (B) P
Mid Strike: (B) ab+P
Low Strike: (B) aba+P
High Kick: (B) K
Heel Kick: (B) ab+K
Low Kick: (BK) aba+K
Punch Down: Cuando tu contrincante esté tumbado ab+P
Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado u+K
Taunt: Sit Down: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

TINA

1.- DERRIBOS:

Side Fallaway Slam: H+P
Bodyslam: H+P+K
Frankensteiner: CVD+H+K
Perfect Plex: MVD+P
Japanese Ocean Bomb: ab, d+P+K
1) Neck Drag Tossover: CVA+P+K
2) Double Arm Stretch: a, d+H+P
3) Double Arm Suplex: ab, u+H+P
Powerbomb: tu oponente esté tumbado ab+H+
Double Arm Powerbomb: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H+P+K
Waistlock Suplex: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P
Release Back Suplex: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P

2.- AGARRES

1) Arm Whip: d+H_d, d+H
2) Double Arm Suplex: ab, u+H+P
1) Double Arm Stretch: CVA+H
2) Double Arm Break: 360°+H
1) Body Tackle: CVDAB+H
2) Giant Swing: MVD+H
Knee Bash: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
1) Full Nelson: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H_d, d+H
2) Full Nelson Suplex: MVDA+H+P
Knee Bash: Cuando tu oponente esté tumbado de espaldas abd+H
Reversal:
Leg Whip Takedown: CVA+H (Cuando estén a punto de golpearte)

3.- GOLPES:

Beat Rush: P, P, P
Body Rush: P, P, K
High Rush: P, K
Stomach Rush: d+P, P, K
Quick Uppercut: abd+P
Uppercut-Axe Handle: ABD, P, a+P_ABD+P, a+P
Low Jab: ab+P
Low Spinchop: aba+P
Axe Handle: a+P
ProWrestler Punch: ua+P
Axe Handle: UA, P
Elbow Smash: u+P
Backhan-Axe Handle: ud+P, P
Stun Punch: U, P_UD, P
Double Uppercut: d, d+P, P
Shoulder Ram: a, d+P
High Kick: K
Knee-Ace Handle: d+K, a+P
Side Kick: abd+K
Low Kick into Back Kick: ab+K, K_abd+K, K
Low Kick-Sweep: ab+K, ab+K_aba+K, ab+K
Flying Needle: ua+K_u+K_ud+K
Hopping Sweep Kick: UA, K
Jumpkick: U, K
Dropkick: UD, K
Forward Roll: ab+P+K
Clothesline: d+H+P
Jumping Back Kick: H+K
Swees Kick: ab+H+K
Rising Backhand: (S) P
Hopping Knee: (S) K
High Punch: (B) P
Spinning Chop: (B) ab+P
Low Punch: (B) abd+P
High Kick: (B) K
Turning Kick: (B) ab+K
Ali Kick: (B) abd+K
Jumping Back Kick: (B) H+K
Elbow Drop: Cuando tu oponente esté tumbado abd+P
Butt Splash: Cuando tu oponente esté tumbado u+K
Moonsault: Cuando tu oponente esté tumbado u+H+P+K
Taunt: Hand In Air: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

BASS

1.- DERRIBOS

Suplex To Piledriver: H+P
Back Body Drop: a+H+P
270° Pancake Press: CVD+H+K
Gutwrench Powerbomb: MVD+P
Skyhigh Powerbomb: AB, d, a+P+K
1) Knee To Gut: CVA+P+K
2) Dragon Sleeper: ab, ab+H+P+K
3) Reverse Flapjack: u, u+H+P+K
Jackknife Powerbomb: Cuando tu oponente esté tumbado ab+H+P
Double Arm DDT: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H+P+K
Back Brainbuster: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P
1) Atomic Drop: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P+K
2) Face Slam: d, d+P

2.- AGARRES:

Headbutt: d+H
Sitting Press Slam: d, d+H

Un golpe certero en el momento adecuado puede ser definitivo.

Short Clothesline: d, a+H
1) Powerslam: CVD+H
2) Running Powerslam: MVD+H
Chest Chop: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
Headbutt: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H
1) Leg Hold Flapjack: Cuando tu oponente esté de espaldas d, d+H
2) Trash Bag Drag: MVD+P
Back Ride Face Slam: Cuando tu oponente esté tumbado de espaldas abd+H
Reversal:
Spinebuster: CVA+H (Cuando estén a punto de golpearte)

3.- GOLPES

Mauling Palms: P, P, P
High PPK: P, P, K
Punch-Double Kicks: P, K, K
Double Body Blows: d+P, P
Upperblow: abd+P
Low Chop: ab+P_aba+P
Triple Chops: a+P, P, P+K
Twin Scissor Chops: ua+P, P
Overhead Chop: u+P
Double Elbow: ud+P, P
Stun Punch: U, P_UD, P
Double Palms: d, d+P
Guttercut (Uppergut): abd, abd+P
Overhead Chop: a, d+P
High Kick: K
Knee-Overhead Chop: d+K, P
Walking Kicks: abd+K, K
Low Kick: ab+K
Knee Stomp: aba+K
Jumping High Kick: ua+K_u+K_uf+K
Leg Stomp: UA, K
Jumpkick: U, K
Jumpkick: UD, K
Dropkick: CVD+K
BK Big Boot: d, d+K
Flying Kick: a, d+K
Upperchop: P+K
Diving Cross Chop: d, d+P+K
BK Clothesline: a+H+P
Low Dropkick: ab+H+K
Belly Slam: H+P+K

Upperchop: (S)P
Leg Stomp: (S) K
Mauling Palms: (B) P, P, P
High PPK: (B) P, P, K
Punch-Double Kicks: (B) P, K, K
Middle Spin-Chop: (B) ab+P
Low Spinchop: (B) aba+P
High Kick: (B) K
Mid Kick: (B) ab+P
Ali Kick: (B) aba+K
High Back Kick: (B) a+K
Foot Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado ABD+ K
Double Kneedrop: Cuando tu oponente esté tumbado U+K
Taunt: Stomp, Flex: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

JANN-LEE

1.- DERRIBOS:

Face Slam: H+P
Spinning Side Slam: A+H+P+K
Body Toss: CVA+P
Head Slam: Cuando el oponente esté de espaldas H+P

2.- AGARRES:

Face Smack: d+H
Headlock-Face Kick: d, d+H
1) Neck Wringer: CVD+H
2) Bulldog: a, a+H
Head lock Face Kick: Cuando el oponente esté de tumbado abd+H
Face Smack: Cuando el oponente esté de espaldas d+H
Spine Punch: Cuando el oponente esté de espaldas d, d+H
Spine Punch: Cuando el oponente esté tumbado de espaldas abd+H

3.- GOLPES:

Blazing Ironhand: P, P, P, d+K
Blazing Roundhouse: P,P,P,K
Blazing Face Smash: P, P, d+P
Blazing Sidekick: P, P, K
Blazing Spinkick: P, d+P, K
Blazing Hellsweep: P, d+P, ab+K
Blazing Uppercut: P, ab+P, P
Blazing Sweep Kick: P, ab+P, ab+K
Gut Punch-Uppercut: d+P, P
Gut Punch-Sweep: d+P, ab+K
Uppercut: abd+P
Low Jab: ab+P_aba+P
Cross Chop: a+P
Burning Ironhand: ua+P, P, P, d+P
Burning Roundhouse: ua+P, P, P, K
Burning Face Smash: ua+P, P, d+P
Burning Sidekick: ua+P, P, K
Burning Spinkick: ua+P, d+P, K
Burning Hellsweep: ua+P, d+P, ab+K
Burning Uppercut: ua+P, ab+P, P
Burning Sweep Kick: ua+P, ab+P, ab+K
Face Smash: UA, P
Backfist: u+P
Face Smash: ud+P
Stun Punch: U, P_UD, P
Hook-Spinkick: d, d+P, K
Hook-Hell sweep: d, d+P, ab+K
Ironhand: AB, a, d+P
Turning Backfist: a, a+P (B)
Power Punch: CVD+P
High Kicks: K, K
Snap-Round Kick: d+K, +K
Side-Round Kick: abd+K, d+K
Low Kick: ab+K
Knee Jam-Round Kick: aba+K, d+K
Knee Jam-Hellsweep: aba+K, ab+K'
Snap Kicks: a+K, K
Front Crescent Kick: ua+K
Sweeping Kick: UA, K
Roundhouse: u+K
Double Jumpkick: ud+K, K
Jumpkick: U, K_UD, K
Flying Kick: CVD+K
BK Double Elbow: P+K
Goofy Foot: H+K

Derribar al contrario con una llave es tan vistoso como efectivo.

Sweeping Kick: ab+H+K
Face Smash: (S) P
Spinning Sweep: (S) K
Flaming Ironhand : (B) P, P, P, d+P
Flaming Roundhouse: (B) P, P, P, K
Flaming Face Smash: (B) P, P, d+P
Flaming Sidekick: (B) P, P, K
Flaming Spinkick: (B) P, d+P, K
Flaming Hellsweep: (B) P, d+P, ab+K
Flaming Uppercut: (B) P, ab+P, P
Flaming Sweep Kick: (B) P, ab+P, ab+K
Gut Punch: (B) ab+P
BK Power Backfist: (BK) aba+P
Low Jab: (B) AB, P
High Kick: (B) K
Side Kick: (BK) ab+K
Low Spinkick: (B) aba+K
BK Double Elbow: (B) P+K
Punt Kick: Cuando tu oponente esté tumbado abd+K
Double Foot Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado u+K
Bone Breaking Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado u+H+P+K
Taunt: Body Shake: (D, A, D_A, D, A] H+P+K

RAIDOU

1.- DERRIBOS

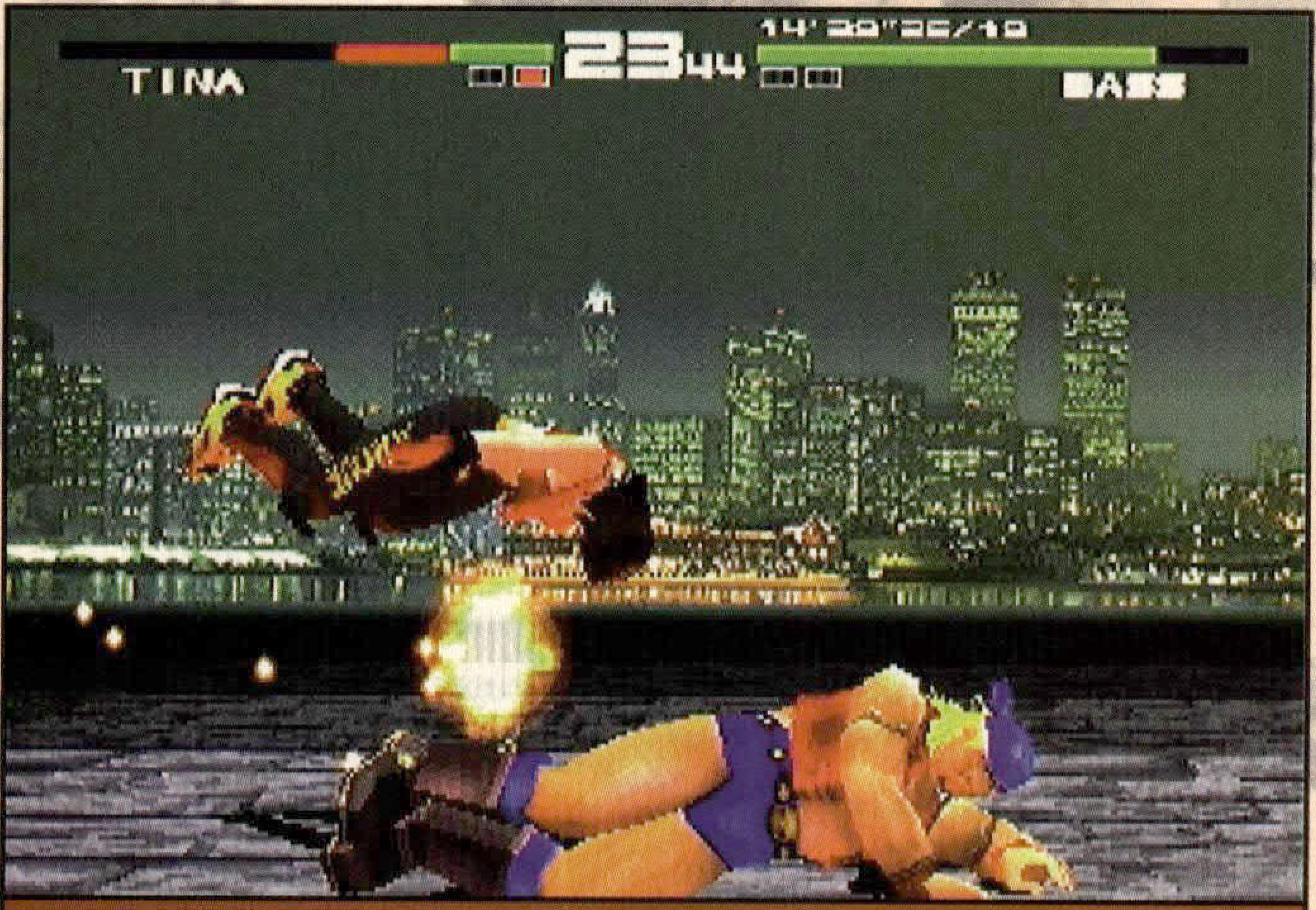
Arm Toss: H+P
Frankensteiner: CVD+H+K
Running Cross Chop: abd, abd+P+K
Triple Chop: a, ab, aba+P
Backbreaker: HCF+P
Jumping Powerbomb: CVD, a, d+P+K
Double Arm Powerbomb: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H+P+K
German Suplex: Cuando tu oponente esté de espaldas H+P

2.- AGARRES

Knee Bash: d+H
Flip Over: d, d+H
1) Headlock: CVD+H
2) Bulldog: a, a+H
Flipping Neck Break: d, aba, ab, abd, a+H
Knee Bash: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
Face Punch: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H
Shoulder Ram: Cuando tu oponente esté de espaldas d, d+H
1) Sleeper Hold: Cuando tu oponente esté de espaldas d, aba, ab, abd, a+H
2) Giant Neck Swing: HCF+H
Elbow To Head: To opponent's crouching back> df+H
Reverse:
Perfect Plex: QCB+H (MK)

3. GOLPES:

Chest Chop String: P, P, P
Back Kick String: P, P, a+P, K
Dash Knee String: P, P, K
Headache String: P, K
Gut Stomp: d+P, P, ab+K
Gut Avce: d+P, P, a+K
Wild Swinger: abd+P, abd+P, abd+P
Rising Uppercut: ABD, P
Knee Jab: ab+P
Low Spinchop: aba+P
Spinchop-Back Kick: a+P, K
Stunning Chest Chop: ua+P, P, P
Stunning Back Kick: ua+P, P, a+P, K
Stunning Dash Knee: ua+P, P, K
Evasive Open Palm: UA, P
Face Chop: u+P
Overhead Blow: ud+P
Stun Punch: U, P_UD, P
Open Palm: dd, d+P
BK Turning Uppercut: abd, abd+P
Shoulder Ram: a, d+P
Double Kicks: K, K
Change Up Kicks: K, K
Dash Knee-Avce Handle: d+K, a+P
Rib Jam: abd+K, P
Low Kick: ab+K
Knee Crusher: aba+K
Axe Kick: a+K
Backflip Kick: ua+K
Evasive Dash Knee: UA, K
Sky Kick: u+K
Front Flip Kick: ud+K
Jumpkick: U, K_UD, K
High Chop: P+K
Double Palm: d+P+K
Big Roundhouse: H+K
Low Snap Kick: d+H+K
Hopping Open Palm: (WL) P



El amigo Bass es sin duda el luchador más fuerte de todo el juego, pero también uno de los más lentos. De todos modos, sus golpes, si alcanzan de lleno a su rival, siempre son demoledores.

Hopping Dash Knee: (WL) K
Chest Chop: (B) P, P, P
Back Kick String: (B) P, P, b+P, K
Dash Knee String: (B) P, P, K
Headache String: (B) P, K
Spinning Mid Chop: (B) aab+P
Spinning Low Chop: (B) aba+P
Turning Back Kick: (B) K
Spinning Mid Kick: (B) ab+K
Spinning Low Kick: (B) aba+K
Standing Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado abd+K
Jumping Knee: Cuando tu oponente esté tumbado u+P

AYANE

1.- DERRIBOS:

Shoulder Throw: H+P
Chest Dropkick: CVA+H+K
Slide Between Legs: abd+P+K
Reverse Monkey Flip: CVD+P
Hop Over Back: Cuando tu oponente esté tumbado ab+H+P

2.- AGARRES:

Twirling Punch: d+H
1) Balancing Act: d, d+H
2) Chest Kick: ab+K
Rolling Arm Drag: CVDAB+H
1) Flipover Powerbomb: CVD+H
2) Butt Slam: U, u+H+P+K
Twirling Punch: Cuando tu oponente esté tumbado abd+H
Twirling Punch: Cuando tu oponente esté de espaldas d+H
Neck Breaker: Cuando tu oponente esté de espaldas d, d+H
Twirling Punch: Cuando tu oponente esté tumbado de espaldas abd+H
Reversal:
High Leg Toss: CVA+H (Cuando estén a punto de golpearte)

3.-GOLPES

Punch String: P, P, P
PPK String: P, P, K
Kicks String: P, K, K
Mix Up String: P, K, ab+K
Elbow: d+P
Two Upperslass: abd+P, P
Upperlaps-Sky Kick: abd+P, K
Low Jab: ab+P_aba+P
BK Over And Under: a+P, a+P
Backflip: ua+P
Spinning Chop: UA, P AK
Hop, Punch String : u+P_ud+P, P, P
Hop, PPK String: u+P_ud+PP, P, K
Hop, Kicks String: u+P_ud+PP, K, K
Hop, Mix Up String: u+P_ud+PP, K, a+K
Doublecut-Trip Kick: d, d+P, K
Spin Chop-Low Kick: abd, abd+P, K
BK Spinning Chop: CVA+P
Spinchop-Sidekick: CVA+P, K
Spinchop-Sweep: CVA+P, ab+K
High Kick-Roundhouse: K, K
High Kick-Sweep: K, ab+K
Knee-Side Kick: d+K, K

Los ataques aéreos son muy efectivos en cualquier situación.

Knee-Sweep: d+K, K
Side Kick: abd+K
Low Kick: ab+K_aba+K
BK Sideflip Kick: ua+K
Low Sweep Kick: UA, K
Sky Kick: u+K
Frontflip Kick: ud+K
Corkscrew Kick: CVD+K
Jumpkick: U, K_UD, K
BK Turn Around: u+H
BK Spin Punch: P+K
BK Spin Punches: P+K, P
Spin Punches-Chop: P+K, P, P
Spin Punches-Sweep: P+K, P, ab+K
Spin Punch to Sideflip: P+K, P, ua+K
High Spinning Kick: H+K
Mid Spinning Kick: abd+H+K
Spinning Sweep: ab+H+K
Rotating Corkscrew: H+P+K
Two Handed Uppercut: (S) P
Sweep: (S) K
Trip Kick: (S) K
Dizzy Double Upper: (B) P, P, P
BK Dizzy Spin Punch: (B) P, P, a+P
BK Dizzy Spin Punches: (B) P, P, a+P, P
Dizzy Chest Chop: (BK) P, P, a+P, P, P
Dizzy Sweep Kick: (BK) P, P, a+P, P, ab+K
Dizzy Sideflip Kick: (B) P, P, a+P, P, ua+K
Spinning Chop: (B) ab+P
BK Low Spinchop: (B) aba+P
Low Spin String: (B) aba+P, ab+K
BK Spin Punch: (B) a+P
BK Spin Punches: (B) a+P, P
Spin Punches Chop: (B) a+P, P, P
Spin Punches Sweep: (B) a+P, P, ab+K
Spin Punches to Sideflip: (B) a+P, P, ua+K
BK Spinning Chop: (B) u+P
Back Kick: (B) K
Mid Kick: (B) ab+K
Low Spinkick: (B) aba+K
Sideflip Kick: (B) ua+K
Backflip Kick: (B) u+K
Ground Chop: Cuando tu oponente esté tumbado ab+P
Jumping Foot Stomp: Cuando tu oponente esté tumbado u+K
Taunt: Cute Pose: (D, A, D_A, D, A) H+P+K

SECRETOS

VESTUARIO EXTRA:
Cada vez que completes el juego añadirás una nueva vestimenta al jugador (las mujares tienen 14 y los hombres alrededor de 7).

REPETICIÓN INSTANTÁNEA:
Después de ganar un combate presiona CIRCULO y X antes de la repetición. Ahora presiona TRIANGULO para rebobinar y suéltalo para la repetición.

¡MENUDA POSE!:
Pulsa H+P, P+K o H+P+K cuando ganes. Podrás ver hasta cuatro poses distintas para cada jugador.

EL CONTROL DE LA CÁMARA:
En esta misma pantalla de celebración de la victoria puedes modificar el ángulo de la cámara pulsando L1 y R1 para el zoom y ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA para la posición.

MODO PELIGRO:
Presiona H+P+K antes de comenzar un combate para que todo el escenario sea Danger Zone

RAIDOU:
Para poder seleccionar a Raidou debes completar el juego con todos los personajes en la configuración por defecto.

AYANE:
Para hacerte con este luchador debes conseguir todos los vestuario de cada uno de los personajes del juego.

LUCHAR CONTRA AYANE:
Para luchar contra este personaje debes llegar al último combate en menos de seis minutos.

¡Point Blank!
¡Time Crisis!
namco
Elijas lo que elijas
darás en el blanco.
Si compraste Time Crisis, que se vendía junto con G-Con45™, enhorabuena, porque ahora puedes utilizarla para Point Blank, que se juega con pistola pero se vende sin ella. Peeeeeeeero si por el contrario no compraste en su día, ¡oh desdichado de ti!, el maravilloso juego Time Crisis y, claro, no tieeeeeenes la G-Con45™ y te quieeeeres comprar Point Blank, pues enhorabueeeeeeena también, porque ahora puedes comprarlo junto con G-Con45™. O si lo prefieres, puedes comprar la pistola por separado. Y además, para remate, también puedes comprarte Time Crisis sin pistola y enmendar así tu fatídico error.
Consuta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de Hobby Consolas y Superjuegos y por los oyentes de Game 40 (CADENA SER).

ALUNDRA

Si siempre habías deseado jugar a *Zelda* en tu querida caja gris, ahora tienes la oportunidad gracias a *Alundra*. Aunque inspirado en el mítico juego, es totalmente original en sí sólo.

Combina esto con una enorme zona de juego, y un sentido del humor inesperado que te hará disfrutar sin reservas de uno de los mejores RPGs en tiempo real que ha conocido tu consola.

FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

PAD	PISTOLA (✗)
RATÓN (✗)	PAD ANALÓGICO (✗)
MULTI TAP (✗)	JOYSTICK

SECRETOS:	●●●●○
DURACIÓN:	50 HORAS
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
PASSWORDS:	NO
Nº DE FASES:	N/A

GENTE DE LA ALDEA

Este es el punto central de Alundra; muchas veces durante el juego se te pedirá que regreses aquí para recopilar numerosas pistas sobre tu siguiente misión hablando con los habitantes de la ciudad. También hay una adivina que te ayudará dándote descripciones detalladas de las misiones y una tienda muy útil donde podrás abastecer tus necesidades.

1. Casa de Jess/Salvar partida
2. Casa de Beaumont y Thyea
3. Casa de Giles y Kisha
4. Casa de Wendell (Abuelo)
5. Casa de Septimus
6. Casa de Fein y Lutas
7. Casa de Yustel/Adivina
8. Casa de Naomi/Tienda
9. Casa de Gustav y Elene
10. Casa de Kline
11. Casa de Nadia y Myra
12. Casa de Bonaire y Phineas
13. Casa de Sybill

MUÉSTRAME EL CAMINO

Hay una cosa muy importante que debes conocer antes de seguir adelante: si en algún momento del juego tienes alguna duda acerca de dónde ir o qué hacer, hay una adivina que te ayudará a encontrar el camino. Si estás atascado o no sabes donde ir por 50 Gilders (¿estamos acaso en Holanda?) te dará una pista verbal y te ofrecerá una panorámica completa del mundo de Alundra.

Tarn's Manor está al este de la aldea y esconde tu primer desafío.

COMENZANDO

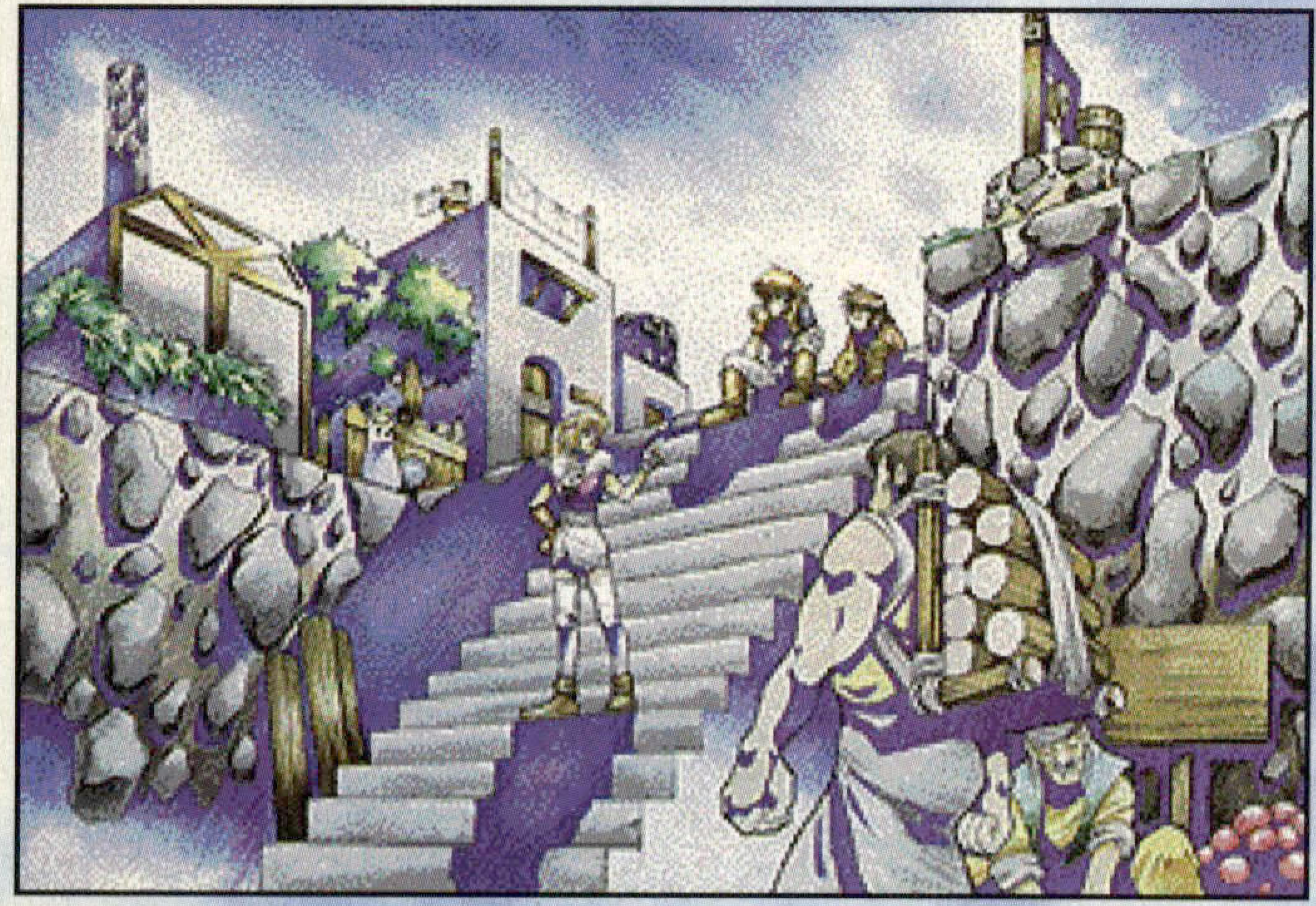
Tu aventura comienza a bordo de un antiguo galeón. Tienes la cabeza punto de explotar y necesitas dormir, así que busca tu camarote y descansa hasta que llegues a tu próximo destino, la adorable ciudad de Inoa.

Aquí hay mucha gente con la que hablar, además de un buen montón de habitaciones, incluido tu propio camarote. Pero no le cojas demasiado cariño al barco, pronto no será más que un montón de madera astillada. Camina por todo el barco explorando las habitaciones y habla un poco con Merrick quien te sugerirá que reposes un rato en tu camarote, así que hazle caso y regresa a tu habitación.

Ahora vuelve al timón y habla de nuevo con Merrick. Regresa una vez más a tu camarote y prepárate para tener una de tus extrañas pesadillas. El juego mostrará entonces una secuencia cinemática y te levantarás en medio de una tempestad marina. La puerta de tu camarote está atascada, así que prueba a salir por el agujero del muro. Levanta las cajas y lánzalas contra el suelo para despejar el camino. Sal por la puerta del siguiente camarote y te encontrarás en la cubierta del barco, en plena tempestad.

Tras algunas palabras de advertencia del capitán, se desatará un infierno sobre el barco que se estrellará contra el arrecife. Saldrás despedido hasta la playa, pero afortunadamente un buen Samaritano decide ayudarte. Es Jess, quien te lleva a su casa para que puedas recuperarte.

Cuando te despiertes y Jess haya terminado de hablar, fíjate en el libro azul que hay junto a ti; este es el punto donde puedes salvar la partida en la aldea de Inoa. Baja las escaleras y habla de nuevo con Jess, quien te dirá que salgas fuera y te relaciones con la gente del pueblo.



Las profundidades de la mansión de Tarn. Fíjate bien en esas sombras o serás historia.

Rescatar a Wendell de su propia pesadilla será tu primera experiencia dentro de un sueño.

LA ALDEA DE INOA

Explora la ciudad con ayuda del mapa y asegúrate de que visitas todos los lugares antes de salir de ella. El mejor sitio para comenzar es la casa de Wendell, que está enfermo y necesita la ayuda de Septimus, quien vive a tan sólo unos pasos de aquí. Por desgracia, es un loco que no puede prestar demasiada ayuda; él te dirá que vayas a la casa de Tarn para encontrar algunas pistas. Regresa primero a la casa de Wendell y cuéntales las malas nuevas. Busca la localización de la tienda y de la adivina para cuando tengas que ir allí más tarde.

Si podas con la espada las plantas que verás por el camino, descubrirás que en su interior ocultan monedas. El pantano que hay al norte de la casa de Septimus está lleno de plantas con las que hacerte un buen capital.

LA MANSION DE TARN

Para llegar hasta aquí, dirígete al este desde las puertas de la aldea que hay al sur hasta que veas un poste de madera con diversos caminos. Ve al norte y pronto verás unos escalones que suben a la casa. Sube por las plataformas hasta que alcances la casa. Ten cuidado porque en esta zona te espera tu primer enemigo si te retrasas un poco. Pueden hacerte bastante daño si te alcanzan con la bola y la cadena, así que esquiva y golpea seguidamente. Muchos enemigos tienen esta misma táctica de combate, así que es una buena idea practicar en esta fase. Entra por las puertas de la mansión y pasa a través de la puerta principal. Una vez dentro ve por la puerta de en medio, acaba con los cuatro Wurrgs y luego coge la poción del cofre y la Salud de las cajas. Sal fuera y sube las escaleras de la derecha primero. Aquí hay un cofre que contiene Hierbas. Te encontrarás con que dos bloques de piedra bloquean el camino, así que baja por las escaleras y entra por la pequeña puerta abierta de la izquierda. Aquí encontrarás un interruptor que abre un pasaje secreto en la librería. Entra a la mazmorra y prerpárate para combatir contra dos Gelatinoids y poder acceder a la siguiente puerta.

Una vez dentro de la habitación, fíjate en la sombra que hay en el suelo. Esto significa que hay un objeto que está a punto de caer; mantén tus ojos abiertos desde ahora o acabarás aplastado. La mejor manera de evitar estas trampas es caminar cerca del objeto pero no debajo, para hacer que caiga sin peligro. Hay tres piedras, así que utiliza aquí esta técnica. Entra en el agua y verás dos interruptores: pulsa primero el de la izquierda y luego el de la derecha para alzar el puente levadizo. Entra en la siguiente mazmorra pero ten cuidado con las bolas de acero puntiagudas. Coloca uno de los barriles cerca del interruptor que hay al fondo y avanza. Una vez en la habitación, haz caer todas las bolas puntiagudas antes de coger los barriles. Hay que colocar los cuatro interruptores en lo alto (si alguno se rompe, sal y vuelve a entrar). Cuando entres en la siguiente habitación ten cuidado con las dos bolas que hay sobre los cofres para evitar que los avariciosos se hagan con su contenido. Sube las escaleras, pasa a través del agua y pulsa el interruptor para abir otro grupo de puertas. Acaba con los dos Gelatinoids y con sus compañeros de la siguiente habitación. Tras esto, utiliza el interruptor para abrir la puerta de en medio; tras ella hay un estrecho pasillo con una bola de acero en lo alto, pero hay dos recovecos a ambos lados del pasillo que puedes utilizar para ocultarte cuando la bola baje. Coge la Hierba del cofre y sal. Pulsa dos veces el interruptor para abrir la tercera puerta y entra: verás cuatro interruptores que debes activar. La mejor manera de hacerlo es dirigiéndote hasta lo alto de la habitación y subir por cualquier escalera mientras permaneces pegado a la pared. Asegúrate de que haces caer las bolas grandes antes de activar el interruptor.

Una vez que hayas activado todos los interruptores ve a la pequeña plataforma que hay en el medio para abrir el cofre (dentro hay una llave). Ahora sube por la escalera que hay en lo alto de la habitación. Abre el cofre y verás un Vial de Vida, continúa hasta la habitación principal. Sube por la escalera de la izquierda dos veces, acaba con los ninjas que te atacan y continua hasta la puerta (ahora ya puedes abrirla).Ve a la mesa y hazte con el Libro de Elna, abre los dos cofres y sal. Salva la partida en la casa de Jess. Ahora debes llevar el libro hasta la casa de Wendell y enseñárselo a todo el mundo.

Bueno, la verdad es que no me apetece nada ahora mismo entrar en la cabeza de un viejo, pero me parece que no tengo elección. ¡Haya vamos pues!

EL SUEÑO DE WENDELL

Tu habilidad como Dreamwalker es alterar el desarrollo de los sueños de la gente, y esta es tu primera experiencia en el mundo onírico.

Comienzas en una plataforma de piedra; sube y avanza tras girar a la derecha. Cuando alcances finalmente el interruptor, aparecerá Wendell rodeado de Gelatinoids. Activa el interruptor y avanza hacia la derecha, activa el siguiente interruptor y luego el último de todos. Dirígete al cofre y ábrelo. Retrocede hasta que alcances el bloque que al comienzo te impedía continuar por la derecha. Avanza por ahí hasta que veas un nuevo interruptor, púlsalo y continúa. Pulsa el siguiente interruptor

Cuando llegues a la arcada, coge el camino que lleva a la zona con plantas. Una puerta te bloqueará entonces el paso y te verás rodeado por Gelatinoids. Una vez que los elimines aparecerá un interruptor, ignóralo por ahora y retrocede hasta el interruptor más cercano. Ahora baja para hacerte con ese cofre que no podías coger antes y recibir otro Halcón Dorado. Regresa hasta donde apareció el interruptor que ignoraste antes.

Te encontrarás con dos pasamanos con tablones adyacentes en el medio y grandes rocas que bloquean el camino. Ejecuta las acciones siguientes en este orden: presiona el interrutor para eliminar los bloques si están ahí, toma el camino superior, gira y baja por la intersección. Avanza y sube por la siguiente intersección. Cuando alcances la plataforma de roca que hay en el medio, toma el camino inferior hasta que llegues a donde se encuentran Wendell y los Gelatinoids. ¡Aquí es donde las cosas empiezan a complicarse!

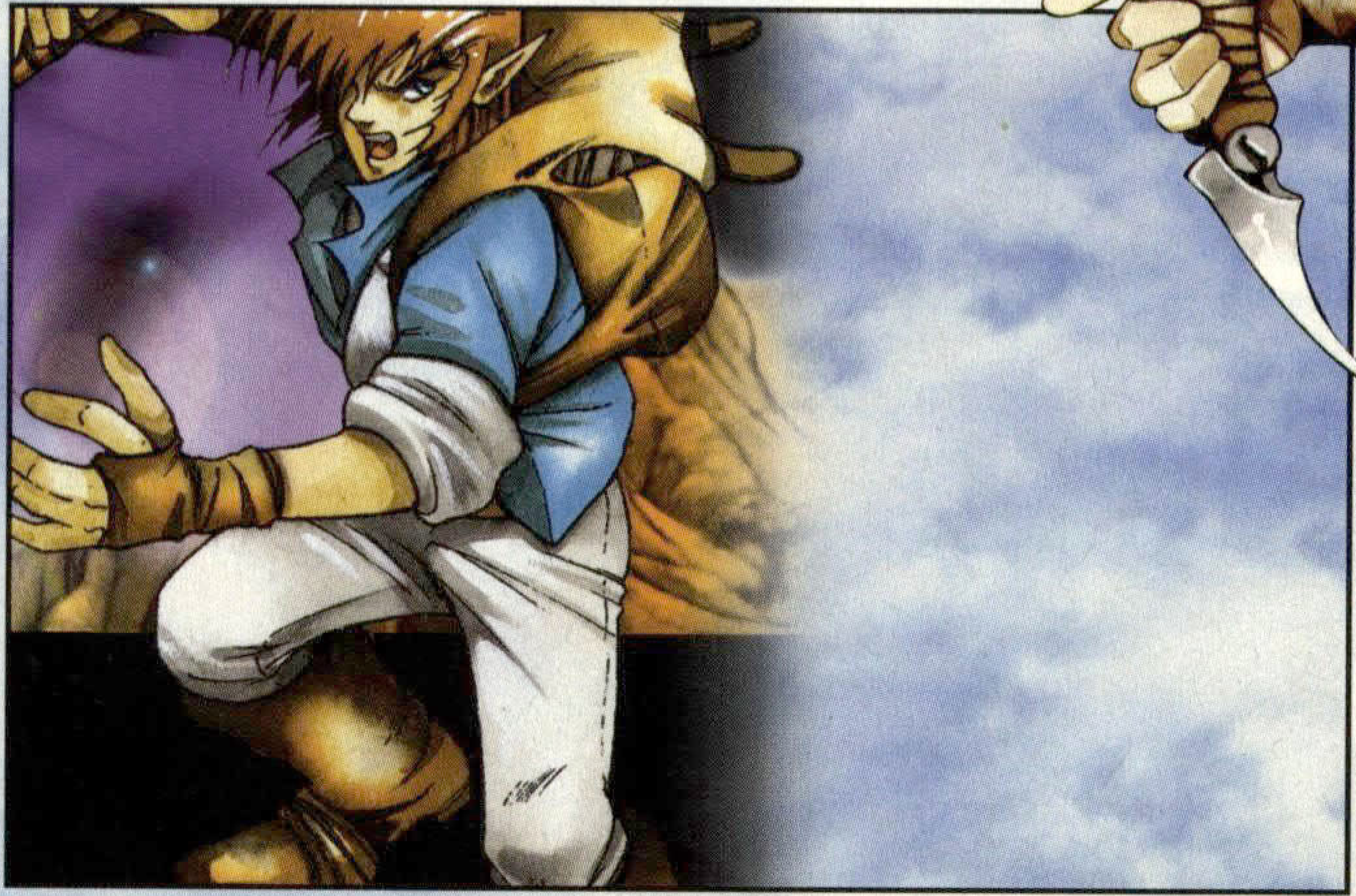
Primero acaba con el Gelatinoid más grande; la manera más facil de hacerlo es mantenerlo en el medio corriendo alrededor de él y golpeándole sólo cuando no parpadea. Una vez que esté muerto apareceran versiones suyas más pequeñas hasta que finalmente se conviertan en la forma común más pequeña de Gelatinoids. Continúa golpeando hasta que estén todos muertos y habrás logrado salvar a Wendell de su sueño.

Deep in the Mine – if I could just get over to that ledge....

CELEBRACIÓN

Tras liberar a Wendell todo el mundo te dará la enhorabuena. Septimus te invitará a su casa diciendo que quiere mostrarte algo. En ese momento, Giles te dirá que visites el Santuario para ver al Canciller Ronan, así que ve hasta allí. Cuando Ronan te hable de rezar a los dioses, di que sí. Puedes explorar el Santuario mientras estás aquí, pero todavía no hay nada que puedas hacer. Sal del Santuario y salva la partida antes de continuar.

Es hora de regresar a la casa de Septimus, él te dirá que tanto Sybil como Nadia sufren de extrañas pesadillas. Cuando intentes salir habrá un temblor de tierra que sacudirá toda la aldea. La mina se ha derrumbado y Olen ha quedado atrapado por las rocas.



El taimado Mezla y sus malvados seguidores, los Wurrg. Por fortuna, en estos momentos Mezla está demasiado ocupado como para fijarse en ti, así que mandará en tu busca a estas criaturas. No hay problema, ¿o sí?

LA PESADILLA DE OLEN

Habla con Yuri y Septimus cuando salgas y te dirán que visites la Mansión que hay en la plaza principal. Ve hacia allí y habla con todo el que encuentres. Luego sal y verás como entra Septimus, quien te dirá que entres en el sueño de Olen. Vuelve y habla con Zane en la habitación trasera. Recuerda las instrucciones que te da para activar la palanca (izquierda, izquierda, derecha, izquierda). Ve en busca de Olen y habla con él. Te enseñara la bomba y luego volará una roca. En ese momento los Wurrg atacarán. Ahora debes regresar a la casa de Olen porque ha resultado herido. Cuando salgas de la casa, ve a visitar a Jess, que tiene una bomba para ti. Cógela y salva la partida.

LA MINA

Ve a la mina, que está situada en la parte oeste de la zona pantanosa, al norte de la aldea. Habla primero con Jess y luego vuela el muro de roca que bloquea la entrada a la mina. Entra en la mina y comenzará un desprendimiento de rocas que bloqueará la entrada. Coloca otra bomba y vuelve a derribar el muro.

Entra en la siguiente habitación e intenta activar la palanca. Encontrarás que se

Estas vagonetas son viejas conocidas de cualquier fan de los juegos de rol, pero en Alundra hay más de lo que parece. Puedes usarlas para alcanzar sitios aparentemente inaccesibles y para romper las rocas.

Ah, el Halcón Dorado. Coge todos los que puedas de los cofres que vayas encontrando por el camino.

ha quedado atascada, así que continúa hacia la roca que bloquea las escaleras. Ten cuidado con las tortugas porque escupen fuego.

Vuela las rocas que bloquean el camino y baja por las escaleras, acabando de paso con unos cuantos Gelatinoids. Gira la esquina y verás algunos Wurrgs aterrorizando a Lyman, cuando se vuelvan hacia ti, acaba con ellos con tu espada o con las bombas. Habla con Lyman y te dará la llave para abrir la puerta de la habitación del generador (no olvides abrir los cuatro cofres).

Regresa a la habitación del generador y activa los interruptores en el orden correcto (I, I, D, I) para arrancar el motor. Vuelve a la habitación principal y salta a la vagoneta. Cuando se ponga en marcha, continúa en ella hasta que llegue al final del recorrido. Entra por la primera puerta por encima de ti. Acaba con los Gelatinoids y vuela el muro. Pasa a la habitación y ten cuidado con los desprendimientos. La única manera de pasar esta parte es observando la cadencia de caída de las rocas y teniendo a mano una buena provisión de Hierbas.

Dirígete a la parte derecha de la habitación y busca un escalón. Desde ahí, salta sobre las plataformas esquivando las rocas. Aparecerás en una habitación con un interruptor que activa una máquina. Púlsalo y sal de allí esquivando de nuevo los desprendimientos. Sigue los rieles de la vía hasta que giren y verás una puerta abierta a tu izquierda. Mueve la palanca, regresa a la vagoneta y monta en ella hasta el final del nuevo recorrido. Mueve la palanca que hay al fondo de la habitación y entra por la puerta de la derecha, donde te atacarán más Wurrgs. Examina el cuerpo de Jaylen y te dará una llave. Vuelve a la vagoneta y regresa con ella. Cuando llegues arriba, pulsa la palanca que hay abajo al fondo a la izquierda. Una vez de regreso en la entrada, entra en la primera

habitación y mueve el nuevo interruptor al que ahora tienes acceso. Una vez más, vuelve y monta en la vagoneta.

Cuando llegues a la nueva zona, ve a través de la puerta de madera y ponte sobre la plataforma que tiene el símbolo púrpura; en realidad es un teletransportador que te llevará a un punto donde salvar la partida. Ve a la izquierda y empuja la vagoneta por los rieles hasta que puedas saltar a la plataforma. Luego salta a la plataforma de la izquierda y coge los dos cofres. Regresa a la plataforma que está cerca de las rocas y salta hasta la que tiene una piedra encima. Empújala sobre la otra piedra para romper ambas. Ahora ya puedes mover la vagoneta que estaba bloqueada.

Cruza el agua y salta sobre los troncos hasta que llegues al interruptor. Empújalo para hacer caer un bloque de piedra. Ahora debes subir hasta las dos plataformas pequeñas y saltar sobre ellas mediante la vagoneta. Salta de una a otra hasta que llegues al bloque de piedra que hiciste caer..Corre hacia la plataforma de la izquierda, entra en la cueva y esquiva a las tortugas. Vuela la pila de rocas con una bomba y entra. Monta sobre los dos troncos y sigue a lo largo del muro superior para hacerte con la llave del cofre. Esto abre la puerta que hay en la habitación principal. También puedes examinar el cuerpo de Zane. Ahora regresa y ve hacia la esquina sudeste, donde está la vagoneta. Monta en ella y avanza para destruir las rocas que obstruyen el camino. Sal de ella, entra por la puerta que hay más allá de la vagoneta y activa el interruptor.

Cuando llegues a la siguiente zona, tira hacia abajo. Verás un montón de rocas que bloquea tu camino hacia delante. Avanza hacia arriba y a la derecha hasta que veas

tres cajas amarillas. Rómpelas y sube por los escalones. Una vez arriba, corre hacia abajo y salta al final sobre la plataforma más cercana. Encárgate de los Gelatinoids y déjate caer por el otro extremo. Sube (deja atrás a las tortugas) hasta el último escalón de la plataforma. Déjate caer en la siguiente plataforma para coger el Halcón Dorado del cofre. Salta hacia atrás y sigue los raíles arriba a la izquierda. Salta a la plataforma para coger las Hierbas del cofre y salta sobre las demás para montarte en la siguiente vagoneta.

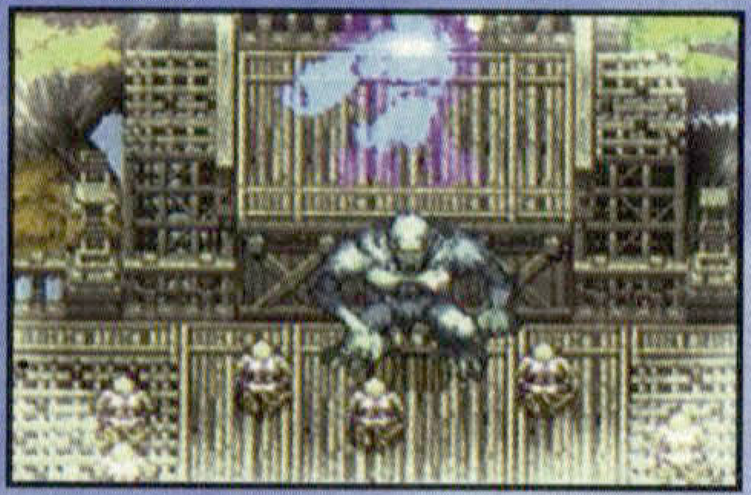
Cuando llegues al otro extremo, sal de ella y sigue el camino hasta que entres en el ascensor. Tras pulsar el interruptor inferior tres veces y el superior una, salta en lo alto de la máquina tres veces y luego baja y colócate en el cuadrado blanco. Una vez que estés al fondo, ponte al máximo de energía si lo necesitas antes de continuar.

Cuando entres en la próxima habitación, los Wurrgs te atacarán; cuando hayas terminado con ellos (no es muy difícil) coge el contenido del cofre. Sal por la puerta del fondo y te encontrarás otra vez en el exterior. Encamínate a la izquierda hasta que veas a un grupo de

¡Una estatua parlante! La cripta de Lars es realmente un sitio extraño plagado de almas en pena.

Wurrgs. Ve abajo y examina la choza que hay a la derecha, donde verás un interruptor atascado. Regresa a la salida de la cueva por la que viniste.

Va hacia abajo y habla con Kline. Él te contará que hay una entrada secreta al árbol de los Wurrg en las proximidades. Ahora dirígete de regreso a la aldea y, cuando pases cerca de la única roca pequeña que queda junto a donde se encontraban las rocas grandes,



salta a lo alto de la plataforma hasta la zona donde se hay un cofre.

Primero ve hacia el sur, pasa por la puerta de piedra, toma el puente a la derecha y dirígete hacia el este todo lo que puedas. Luego ve al sur (bajo el puente) y continúa en esta dirección hasta que veas unos escalones que descienden. Continúa hacia el sur pero fíjate en unas grandes piedras grises que hay

a la izquierda. Cerca hay dos troncos que puedes volar con las bombas. Uno de ellos abre un camino sobre un puente y el otro oculta un cofre con un Halcón.

Ve al este y luego al norte subiendo por los escalones y llegarás a la aldea. Ve a la casa de Jess y Sierra te dirá que vayas a hablar con Sybil, así que dirígete a la casa de Sybil y sujeta su mano para que te muestre una premonición del futuro. Regresa a la casa de Jess y habla con Sierra, quien se moverá permitiéndote salvar la partida. Jess hablará contigo y te dirá que presentes tus respetos a Olen. Te dará flores que llevar a la tumba, pero asegúrate de que salvas la partida.

Ha llegado el momento de ir al cementerio, que se encuentra junto a la mansión que parece una iglesia, junto al lago norte cercano a la aldea, por un camino que antes estaba bloqueado. Entra por la puerta y camina hasta la tumba que no tiene flores encima. Ahora debes dirigirte hacia la piedra brillante que hay en lo alto del cementerio, que en realidad es la entrada a la cripta de Lars.

Pues aquí lo tienes. Es la charla que obtienes en recompensa por haber terminado el nivel de Lars.

LA CRIPTA DE LARS

Una vez en la cripta, la puerta se cerrará tras de ti. Baja por las escaleras y ve todo recto a la derecha. Luego entra en la puerta que lleva hacia arriba. Dentro verás una placa. Dirígete hacia ella y aparecerá un espíritu que te advertirá que debes tratar a los espíritus con respeto, y que regreses cuando lo hayas llevado a cabo. Ahora debes bajar hasta el fondo, donde hay cinco placas, y caminar sobre ellas en el siguiente

orden, contando de izquierda a derecha: 3, 2, 4, 1, 5. Regresa a la habitación del espíritu y habla con él. Después de que te pregunte si has hablado con los otros espíritus, baja de nuevo por las escaleras y colócate enfrente de la columna de piedra, los cinco espíritus abrirán la puerta para que puedas entrar. Cuando entres en la siguiente habitación lee las placas y serás atacado por Wurrgs y espíritus.

Cuando intentas activar el interruptor, da la sensación de que está bloqueado, pero si lo usan los Wurrgs, funcionan. La vida no es justa, amigo.

En esta habitación debes golpear los orbes en un orden determinado para poder entrar así a la cripta. Lars te irá ayudando con pistas en toda esta zona.

Acaba con ellos y aparecerá una zona de cristal. Camina hacia la luz y un puente levadizo se extenderá a lo largo de la cripta. Coge las Hierbas de los cofres antes de entrar por la siguiente puerta.

En esta nueva habitación baja por las escaleras hacia la derecha y lee la placa más cercana a la estatua. Memoriza la inscripción y déjate caer por el agujero junto a ti. Hay un cofre que contiene unas Hierbas, pero si realmente no las necesitas no te molestes en cogerlas o te atacarán y necesitarás más energía.

Mueve el interruptor a la derecha de tal manera que mire en esa dirección, y haz lo mismo con el que tienes a mano izquierda. Entra en el ascensor y sube, saliendo de él antes de que caiga, y mira a la estatua. Esto restablecerá totalmente tu salud y hará caer una piedra que te permitirá acercarte a la estatua sin necesidad de usar el ascensor. También aparecerán dos plataformas durante un momento, así que salta sobre la de la derecha para alcanzar el interruptor, esto hará que explote el muro del fondo. Entra en esta zona y encontrarás cuatro orbes colocados en un pedestal. Tócalos en el siguiente orden: derecha, izquierda, inferior, superior. Aparecerá un espíritu en el altar. No olvides salvar aquí la partida.

Sal de la habitación y ve a la derecha. Baja las escaleras y entra por la puerta que se acaba de abrir. Encontrarás algunos enemigos; acaba con ellos antes de subir por las escaleras. En la nueva habitación ve abajo a la derecha y coge la llave que hay tras la puerta, luego déjate caer en los hoyos y salta para hacer que la puerta se abra. Si bajas la escalera tendrás que alinear las plataformas para coger el cofre:

sólo tiene una Poción de Fuerza.

Entra por la puerta que hay en lo alto de la habitación. Nada más entrar verás tres bloques y tres interruptores; pulsa sólo el primero y el tercero y se abrirá la puerta de la izquierda. Entra por ella y coloca el bloque de la izquierda sobre el agujero para activar la plataforma. Si te caes, algo que ocurrirá, aterrizarás en una habitación llena de agua. A mano izquierda hay un cofre que contiene un Halcón Dorado; utiliza la roca como trampolín para saltar a la gran isla con un signo en medio y usa la otra roca para coger el cofre. Para salir,

elimina a todos los Gelatinoids.

Monta en la plataforma y manténte en ella hasta que puedas caer en el barril. Cógelo y monta en la plataforma para subir arriba de nuevo, pero recuerda que debes permanecer a la derecha mientras pasa la gran bola con pinchos. Coloca el barril junto a la plataforma que tiene la estatua y salta hacia arriba. Examina la estatua y se abrirá el camino frente a la puerta que desbloqueaste antes.

Regresa al camino marcado con flechas, coge la de la izquierda y sigue hasta el final. Sube a la plataforma y avanza sobre ella, entra en la grieta del muro y lee el cartel. Una puerta se abrirá abajo, así que monta en la plataforma para volver atrás. Entra en la puerta de la derecha y verás tres orbes azules. Activa primero el de la izquierda, luego el de la derecha y después el de en medio, pero hazlo rápido porque tienes un tiempo limitado.

Una vez que cruces la puerta elimina a los Gelatinoids y las puertas se abrirán. Ve a la izquierda por la puerta por la que acabas de entrar y golpea de nuevo los orbes para abrir las puertas. Ahora ve a la izquierda, deberías encontrarte en la habitación de los Gelatinoids. Acaba con ellos y sal por la puerta que hay a mano derecha, hallándote al comienzo de unas escaleras. Súbelas para enfrentarte a la Momia de Piedra, otro de los jefes del juego.

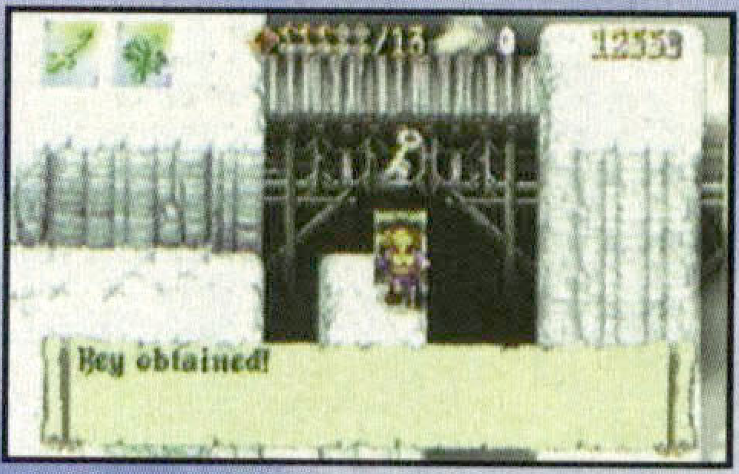
La mejor manera de pasarla es evitar que te dé con las rocas que lanza y golpearla en el momento adecuado. Tendrás que alcanzarla unas treinta veces antes de que muera, y no podrás golpearla mientras esté parpadeando. Entra en la habitación de la derecha y serás felicitado y recompensado con un Vial de Salud, una Semilla Mágica un Escudo de Rubí y el conjuro de Magia Terrestre nivel uno. Regresa a la aldea y salva la partida.

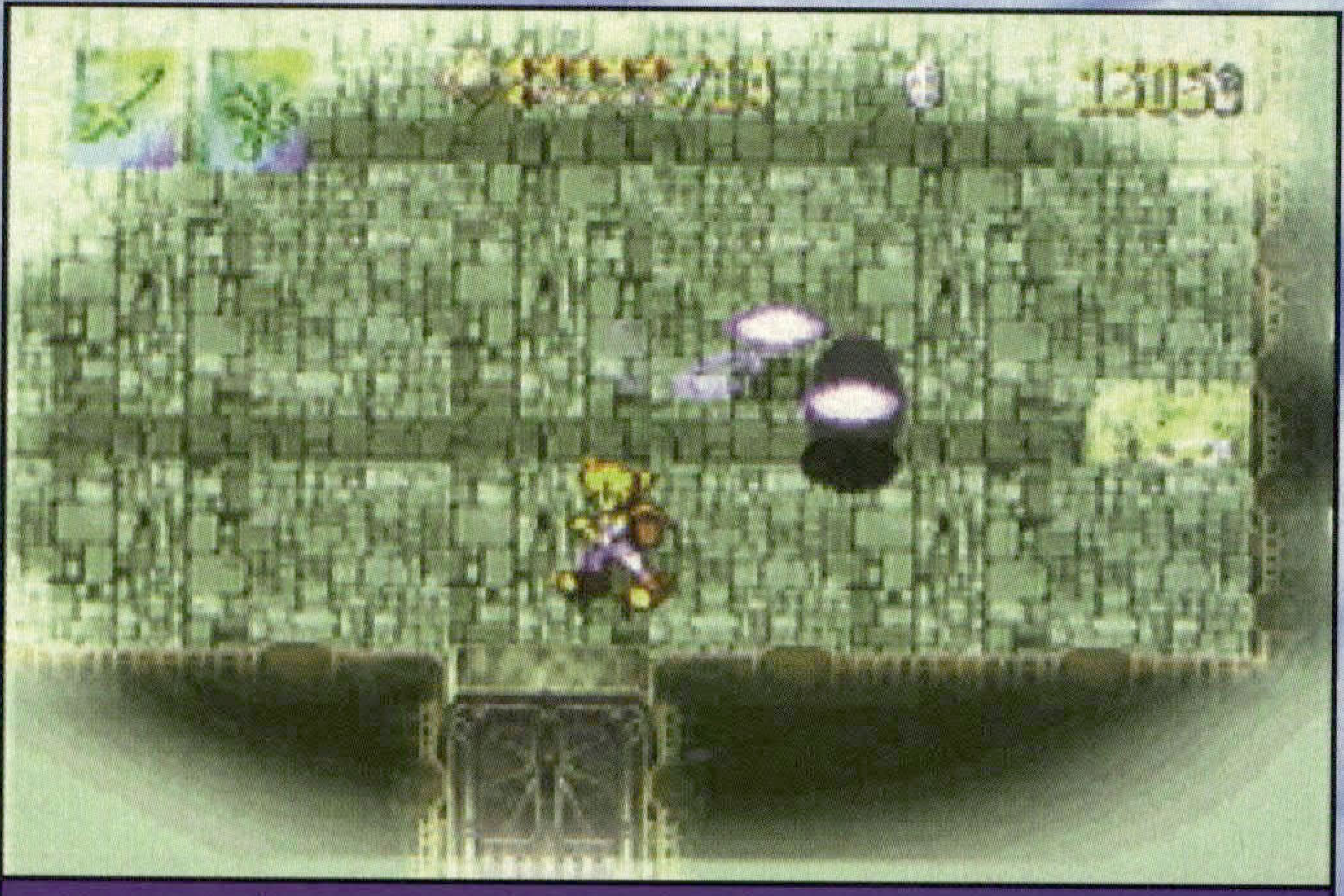
LA ALDEA

Cuando regreses a la aldea te darás cuenta que la mayoría de las puertas de las casa permanecen cerradas. La causa no es otra que Bonaire ha enfermado. Visita la casa de Bonaire y mira a ver qué puedes

Respeta los deseos de los Santos y serás recompensado con riquezas.

Este jefe final no debería darte muchos problemas. Simplemente procura evitar las rocas que te lanza y aguantar ese terrible olor de axilas y está hecho.





El jefe final del sueño de Bonaire. Durante el juego tendrás que enfrentarte a enemigos tan difíciles como éste e incluso más complicados aún.

No confíes en ella. Intenta llevarte al camino de la desesperación.

hacer para ayudarle. Cuando llegues a su lecho, habla con el enfermo y Lutas entrará y te dirá que lo despiertes. Habla con Bonaire de nuevo y aparecerá una opción para entrar en su sueño. Acepta y prepárate.

EL SUEÑO DE BONAIRE

En el sueño verás a Bonaire hablando con Sara y luego desaparecerán. Sube los escalones de enfrente hasta que veas un orbe púrpura que parpadea, esto desactiva los bloques. Hay mucho de estos en esta sección, pero ten en cuenta que existen dos tipos: rojos y azules. Cuando golpees el orbe por primera vez se desactivará el bloque azul, pero cuando llegues al nuevo orbe el color será rojo, esto significa que los interruptores se alternan cada vez que los usas.

Así que golpea el orbe y avanza por donde se encontraba el bloque. Luego déjate caer hasta que veas el hueco donde debía de haber antes otro bloque azul. El cuadrado plateado que hay donde debía estar el bloque es un teletransportador, pero no lo utilices todavía. En su lugar, déjate caer un nivel y mata a los Gelatinoids. También verás un punto donde salvar, que puedes usar si lo deseas. Tras esto, presiona la piedra que hay abajo a la izquierda para hacer aparecer una escalera con la que subir de nuevo arriba. Utiliza el teletransportador, baja los peldaños y corre rápidamente dejando atrás las bolas que giran. Llegarás hasta otro interruptor en forma de orbe y dos bloques rojos. También hay otro teleportador situado en lo alto, pasado el orbe. Utilízalo para desplazarte hasta una nueva zona.

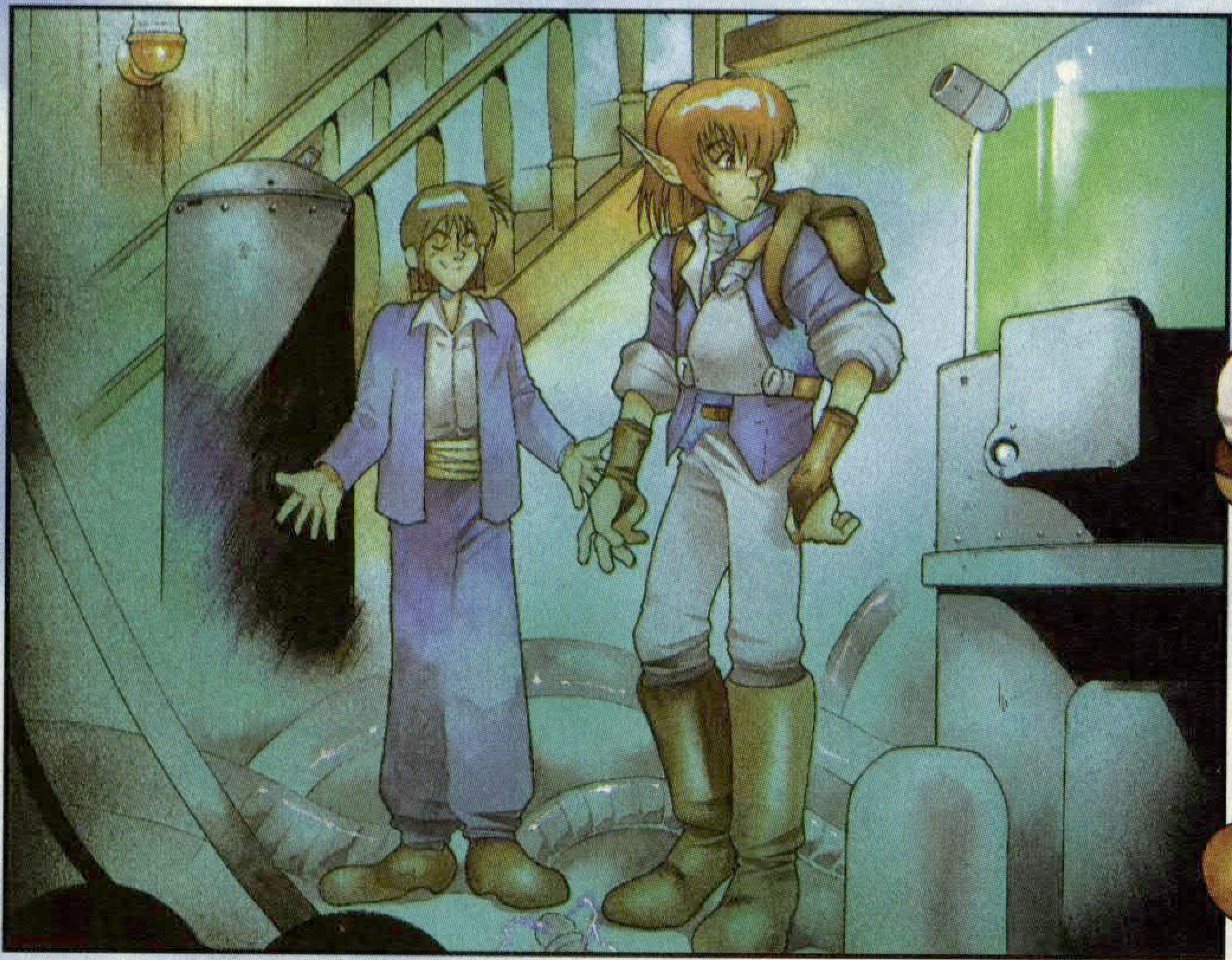
Acaba con los Gelatinoid que aparecen y pulsa la piedra de abajo a la izquierda para hacer aparecer una escalera más allá de las bolas con pinchos. Ignórala por ahora, déjate caer al siguiente nivel y salta hasta donde está la piedra. Púlsala y aparecerá una escalera nueva (esta vez donde empezaste). Desde la plataforma con la nueva escalera salta a la derecha para coger la llave del cofre. Pasa las bolas con pinchos hasta que llegues a la puerta de arriba. Entra y mira la secuencia entre Bonaire y Sara. Salta en el interruptor que hay en la esquina superior derecha antes de salir de esta habitación.

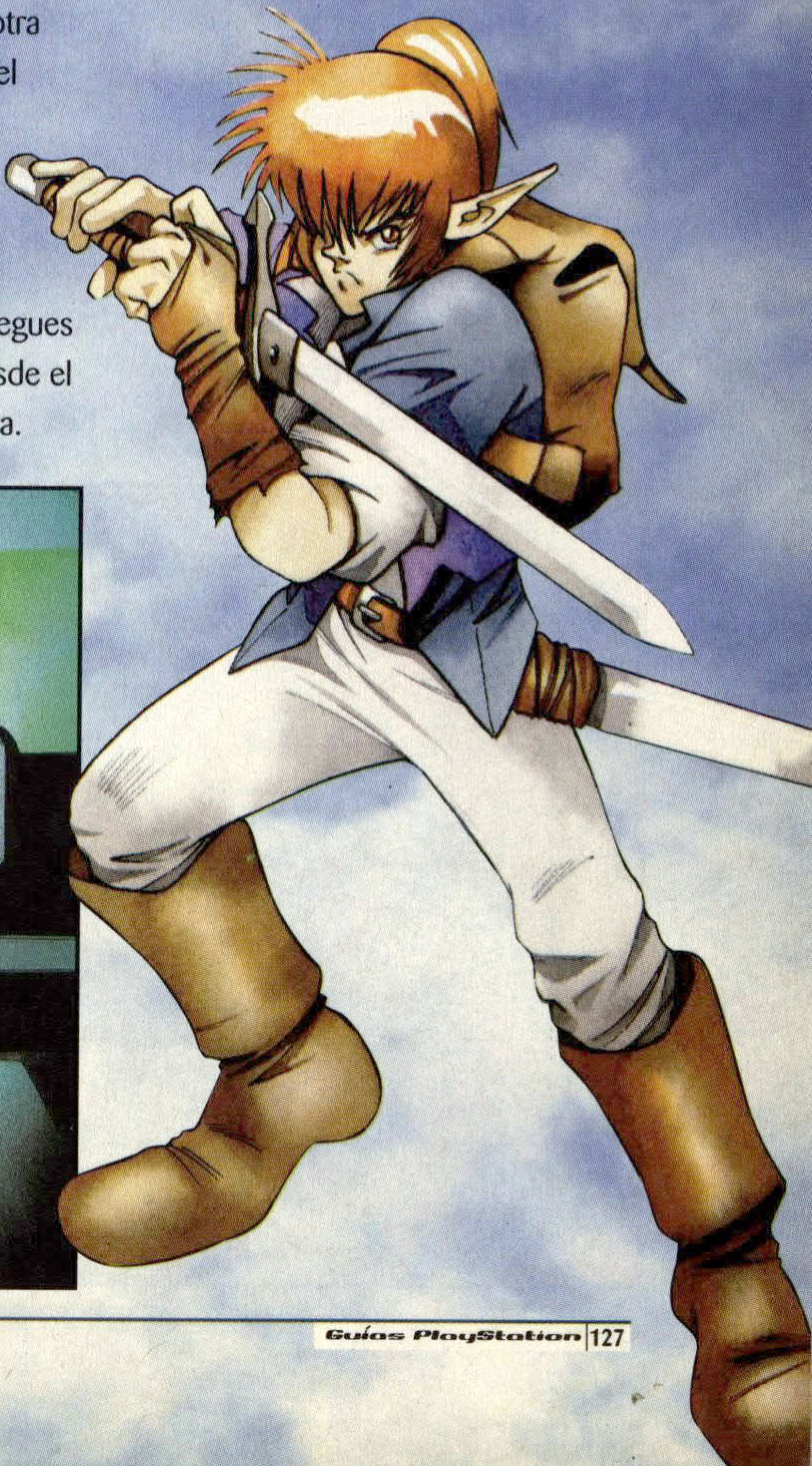
Salta de nuevo a la zona de en medio y ve a la derecha a través de las plataformas de madera para alcanzar el orbe. Golpéalo y dirígete a donde estaban los bloques rojos. El bloque que había a la derecha ha dejado al descubierto un teletransportador. Actívalo para regresar a donde estabas antes y sigue el camino que hay más allá de los bloques rojos transparentes. Te encontrarás atrapado en una habitación con cuatro Gelatinoids que debes matar. Cuando hayas terminado, la puerta se abrirá y caerá un cofre que contiene otra llave. Regresa abajo y golpea el orbe que hay aquí. Utiliza entonces el transportador que te llevará hasta el medio. Ve arriba, pasa las bolas con pinchos de nuevo y cuando llegues a lo alto corre y salta justo desde el filo de la plataforma de madera.

Aterrizarás en la plataforma que hay encima del interruptor. Usa una bomba para activar el interruptor de abajo y ten cuidado, permanece en el hueco que hay tras de ti mientras la bomba estalla. Cuando el interruptor se active aparece un transportador durante breves instantes, así que asegúrate de que estás en el lugar adecuado cuando la bomba estalle.

Entra por la puerta del medio y ve hacia arriba (pasa el cofre). Golpea el orbe que parpadea para hacer que el bloque se vuelva sólido de nuevo.

Lanza una bomba para activar el interruptor y no te muevas para poder teletransportarte a otra zona.





Una de las revelaciones más impactantes de toda la aventura.

Regresa bajando las escaleras y utiliza el bloque para llegar hasta el cofre que contiene la llave de la puerta. Vuelve atrás y entra por la puerta, coge el Vial de Salud del cofre y regresa. Golpea el otro orbe parpadeante para hacer desaparecer el bloque azul de la habitación superior y dejar al descubierto un teletransportador. Úsalo y volverás a la habitación donde anteriormente viste a Bonaire y a Sara. Coge el Halcón del cofre y sal por la puerta.

Te encontrarás finalmente con Bonaire y podrás contemplar una secuencia donde aprenderás algo más sobre Sara, algo que no te gustará demasiado. Acaba con los Wurrgs que lanzan sobre ti y cuando Sara desaparezca esquiva la bola de pinchos, sube y prepárate para pelear contra ella, tras su mutación en una criatura horrible. Manténte contínuamente en movimiento para esquivarla. Evita los rayos azules e intenta golpearla lo más en el centro posible. Cuando se multiplique y gire sobre ti, utiliza las bombas lanzándolas a tu alrededor, pero no demasiado cerca o te cogerá de lleno la explosión.

Mantén controlado el nivel de tu salud porque te sorprenderás de la rapidez con la que desciende.

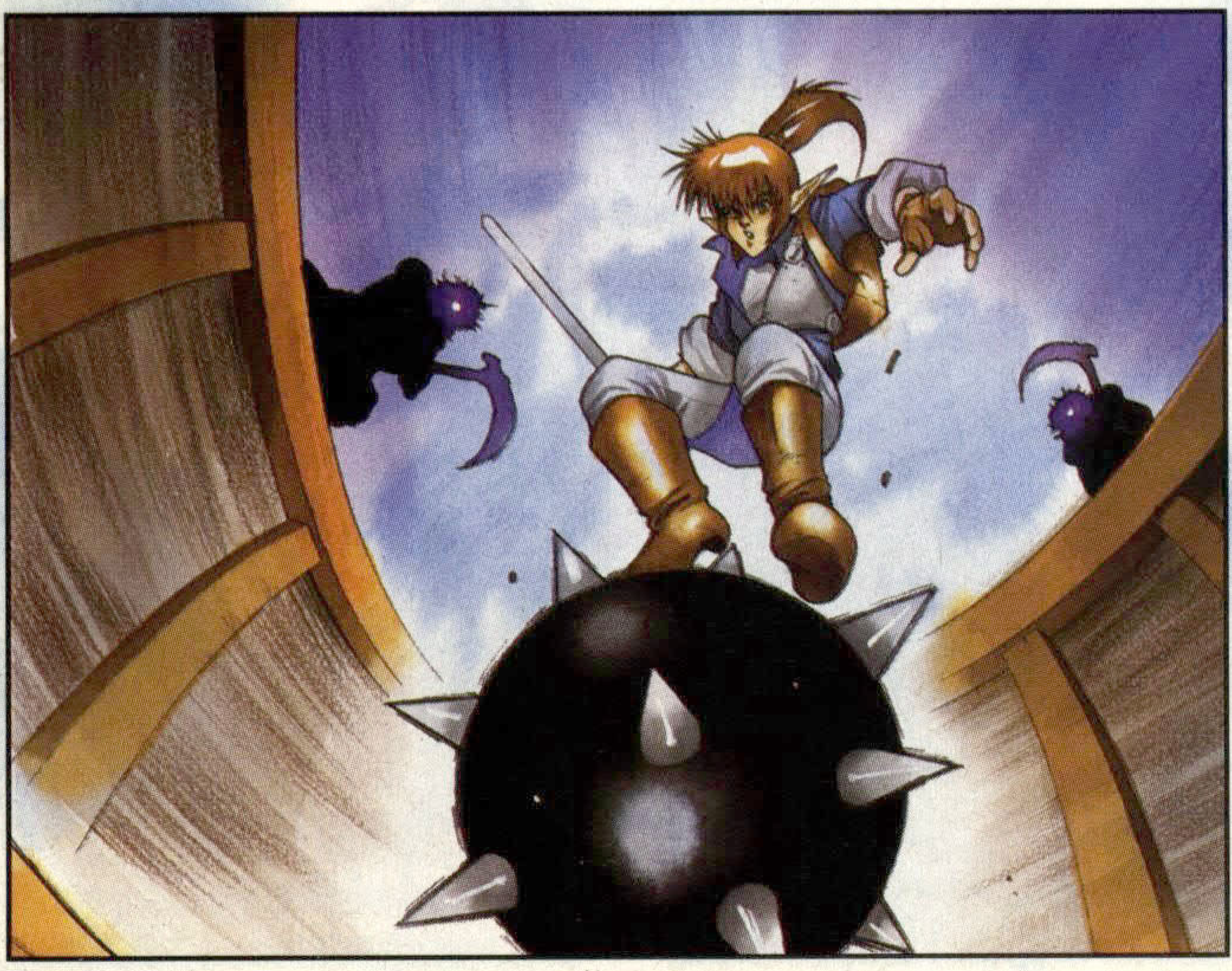
Tras derrotarla, amenazará a Bonaire y se irá. Después te encontrarás de nuevo en el mundo real y verás que Bonaire ha sobrevivido a su terrible prueba. Sin embargo, Nadia ha caído en un letargo profundo del que no ha despertado aún. Tras mantener una breve charla con Lutas, te encontrarás durmiendo en tu cama de la casa de Wendell.

DE VUELTA A LA REALIDAD

Cuando te despiertes escucharás un escándalo que viene del piso inferior. Baja y podrás ver cómo Wendell, acongojado por la muerte de Nadia, ha construido para ti una maza con cadena y bola de pinchos. Con ella puedes destruir con facilidad cualquier bloque de piedra grande, y también a cualquier enemigo que se interponga en tu camino.

Sal fuera de la casa y charla un rato con Sierra, quien te dirá que Sybil ha estado buscándote y algo más acerca del desierto. ¿Adivinas cuál es tu próximo destino?

Mientras caminas por la aldea hablando con la gente te enterarás



de que el tocón de arbol que bloqueaba el puente que hay al este del pueblo ha desaparecido misteriosamente. Verás que también mencionan una tienda que vende herramientas. Olvida de momento esta información y ve a ver a Sybil a su casa. Ella te guiará al santuario al este de la aldea, pasado el puente que han mencionado los aldeanos. Sal de la ciudad y dirígete al este, al Desierto de la Desesperación.

Si vas en dirección a la Mansión verás que el puente que has de cruzar está muy cerca. Cuando lo cruces, ve al norte dos pantallas y coge el Halcón del cofre que está en el pequeño dique. Vuelve hacia abajo, pasa el puente, gira la esquina y sigue la carretera hasta llegar a una choza solitaria. Esta es la tienda de la que hablamos antes.

Entra y compra protección y cualquier otra cosa que puedas necesitar, por ejemplo un Vial de Salud. Cuando salgas, salta al pozo que hay fuera. Una vez en el fondo, dirígete a la derecha y encontrarás un cofre con una Poción de Fuerza.

También notarás que hay un cofre bloqueado al que no puedes acceder hasta que encuentres el arma adecuada para desbloquearlo. Déjalo por ahora y sube por la ladera de la montaña saltando de bloque en bloque para ganar más altura. Puedes recolectar un buen montón de objetos de algunos cofres que hay en la cima y también encontrarás la entrada a una cueva. ¿Cómo entrar ahí?

La primera escalera por la que subes para coger el cofre tiene una pequeña rendija (más o menos del tamaño de un niño) justo en frente de ella. Déjate caer por ella y avanza primero a la derecha y luego a la izquierda hasta que llegues a lo alto. Entra en la cueva, sube hasta el final de la escalinata y sal de la cueva.

EL DESIERTO DE LA DESESPERACIÓN

Cuando llegues al desierto, ve hacia el esqueleto que yace en las proximidades e investígalo. En su mano hallarás un pergamino con una pista que te remitirá a un lugar situado al noroeste, así que ve hacia allí. Hay un cofre con un Halcón por el camino. Los muros de alrededor son inaccesibles en geneal, pero en esta ocasión podrás llegar al muro que está justo debajo del cofre. Hay desperdigados por la arena algunos ladrillos que están más elevados de lo normal: intenta subir a los muros cerca de estas zonas.

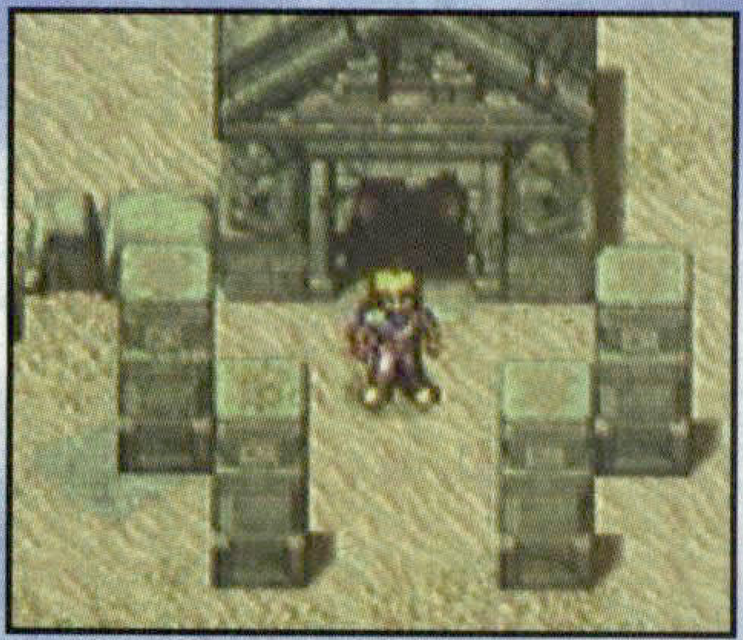
Si permaneces en medio de la plataforma con columnas, aparecerán dos tornados que te llevarán a una parte superior de la

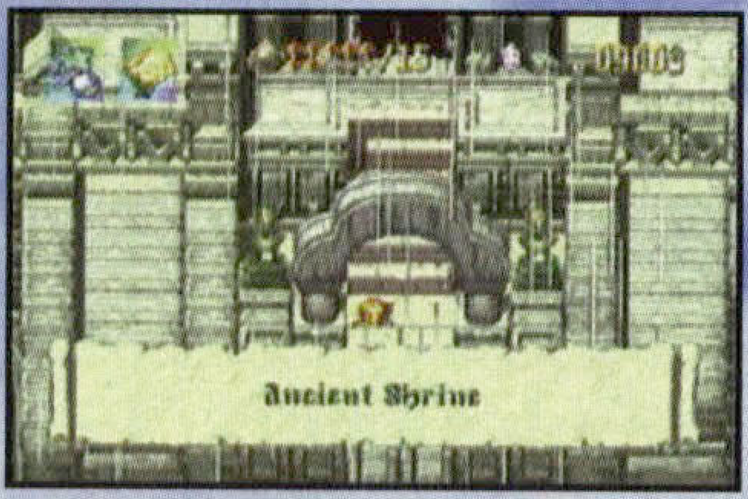
pantalla. También verás un área de momento inaccesible: recuérdala para más tarde. Entra en la cueva que hay en la parte superior, baja las escaleras y coge el contenido de los cofres: una Capa de Arena. Esta capa te permitirá pasar bajo la arena sin ser dañado. ¿Te habías fijado en unas pequeñas arcadas bajos los muros? Gracias a la capa podrás entrar por ellas. Tendrás que entrar en la arena para pasar bajo la arcada y poder continuar.

Regresa al desierto principal y avanza hasta la plataforma con columnas, donde serás elevado por un tornado y desplazado hasta una nueva zona a la que puedes llegar usndo tu flamante capa. Sube hacia arriba y devíate a la derecha para llegar a una zona con bastantes rocas. Fíjate en la dirección del viento: te indicará la ruta a seguir. Utiliza las piedras para ayudarte a avanzar y ve a la izquierda. Llegarás a una pantalla con numerosas columnas y escalones. Sube los escalones para alcanzar el muro que hay junto a ellos y salta al final del muro para llegar la columna de la derecha. De ahí, salta a la plataforma inferior antes de pasar a la siguiente pantalla.

Sube los escalones de en medio y serás transportado a la Antigua Capilla. Entra por la puerta principal y habla con el esqueleto, que no es otro que el otrora gobernante de este lugar. Responde que efectivamente buscas el camino de la verdad y sube por las escaleras (cualquiera de las dos). Salva la partida, baja y entra por la puerta de la derecha. En esta habitación hay ocho estatuas y un interruptor. Ponte sobre él y la puerta caerá...

Ahora tienes que acabar con todos los gusanos de arena antes de que la puerta vuelva a abrirse.





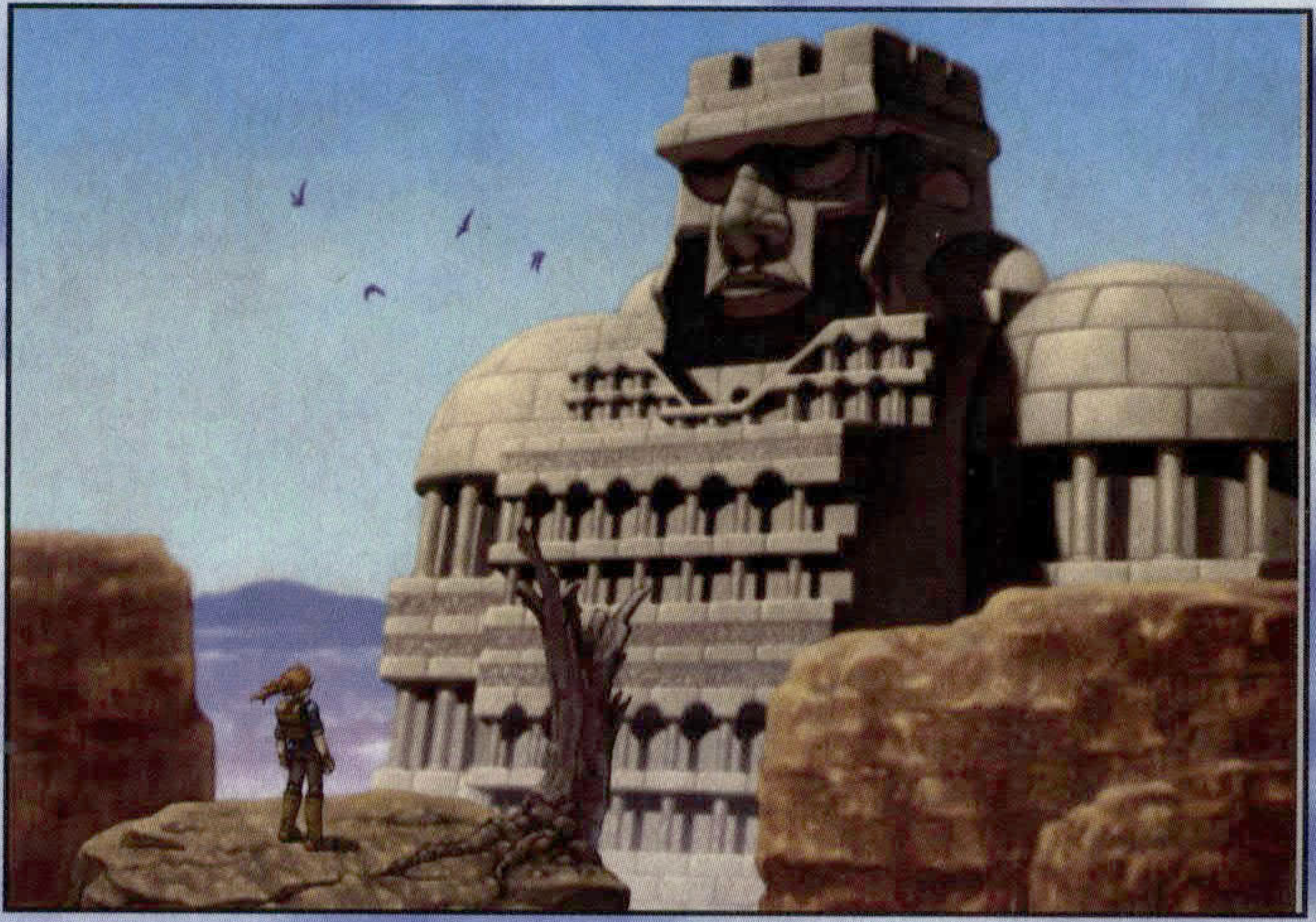
El interruptor ha abierto todas las puertas que conducen a la sala del trono. Entra en el pasillo a la izquierda del trono y entra por la puerta donde están las bolas de pinchos (esquívalas caminando por la zona exterior de la habitación). Empuja los tres interruptores para abrir la puerta que hay a la derecha de la habitación y sube las escaleras.

En esta habitación verás cuatro azulejos y cuatro iconos de piedra que se corresponden con

ellos. Tu tarea consiste en colocar cada piedra sobre el mosaico que correspoe. Pero no lo hagas directamente ya que primero tienes que utilizarlos para alcanzar el saliente a mano derecha. Emplea el ascensor para llegar al saliente izquierdo y acaba con el enemigo.

Ahora lanza hacia abajo los iconos, pero asegúrate de que no caen sobre los azulejos.

Coge los tres barriles del interior del agujero inferior izquierdo y colócalos en los tres interruptores. Tan simple como eso.



Baja y usa los iconos para crear un escalón doble de tal manera que puedas alcanzar el otro saliente. Elimina los enemigos que te salen al paso y lanza los iconos. Baja y, ahora sí, coloca cada uno en el azulejo correspondiente. Se iluminarán y aparecerá una estatua al fondo de la habitación en otro saliente, es la primera de las cuatro que debes encontrar. Usa el ascensor cuadrado para subir al saliente izquierdo y monta en la plataforma que se desplaza para llegar hasta la estatua. Sal de la habitación y vuelve al hall de la Capilla. Sube por la escalera principal y entra en cualquiera de las dos puertas de arriba. Coloca los iconos en los azulejos como hiciste antes y se abrirá la puerta. Cuando entres en la siguiente habitación verás que el suelo está lleno de azulejos con el dibujo de ojos abiertos y cerrados. Tienes que entrar por la puerta que hay en lo alto de la habitación saltando de un ojo cerrado a otro (y esquivando las bolas de fuego voladoras).

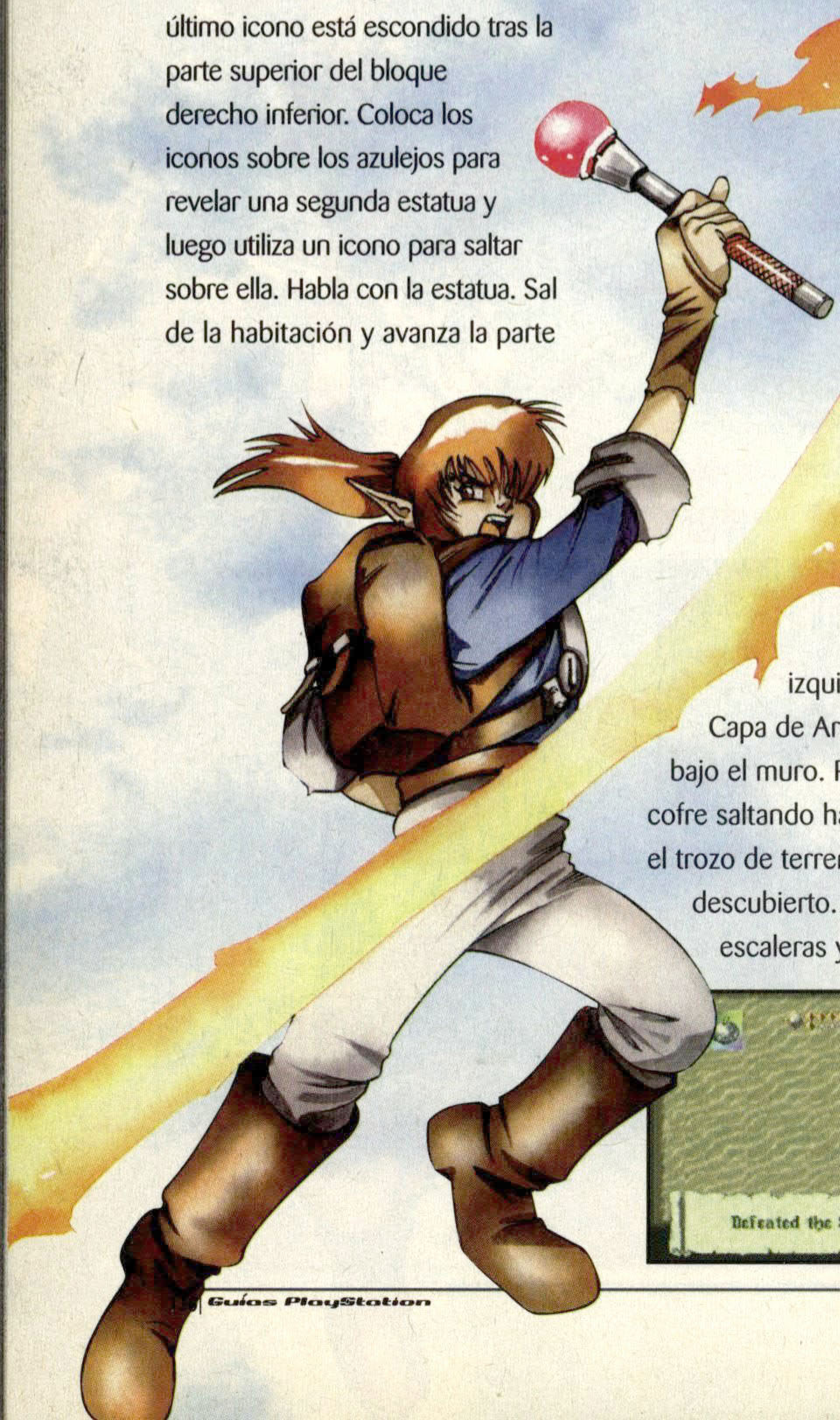
Este es uno de los momentos más grandes que has vivido hasta ahora: botas nuevas para andar por la arena y una nueva espada mágica. ¡Casi inmejoable!

Cuando entres en la siguiente habitación verás, una vez más, cuatro azulejos y cuatro iconos. Utiliza la estrella para alcanzar los que se encuentran en las plataformas. El último icono está escondido tras la parte superior del bloque derecho inferior. Coloca los iconos sobre los azulejos para revelar una segunda estatua y luego utiliza un icono para saltar sobre ella. Habla con la estatua. Sal de la habitación y avanza la parte inferior de la sala caminando sólo por los ojos cerrados. Coge el barril y lánzalo a los azulejos del ojo abierto que cortan tu camino. Luego salta sobre el barril y vuelve a hacerlo para acabar con los ojos abiertos. Sal por la puerta inferior.

Te encontrarás fuera de la capilla. Acaba con los enemigos y avanza hacia arriba hasta que veas dos aberturas. Entra en la de la izquierda y utiliza la Capa de Arena para pasar bajo el muro. Puedes alcanzar el cofre saltando hasta el muro desde el trozo de terreno que está al descubierto. Sube por las escaleras y cuando llegues a la siguiente habitación, utiliza la Capa de Arena y entra en la grieta que tiene la roca en lo alto. Cógela y lánzala a la parte del suelo que no está cubierta de arena. Utiliza de nuevo la Capa para llegar a la roca y salta sobre ella. De ahí salta al muro y finalmente a las escaleras. Cuando entres en la siguiente habitación acaba con los gusanos de arena y caerá un barril. Úsalo para lanzar una bomba junto al interruptor y luego coge el barril y colócalo entre el trozo de suelo de forma rectángular y los escalones que suben a la puerta. Date prisa en entrar por la puerta porque se cerrará en unos segundos. Cuando lo hayas logrado avanza hasta que pases la habitación de las abejas y te encontrarás de regreso en el exterior de la Capilla. Ve a la izquierda y sube al ascensor. Salta cuando te encuentres por encima del cofre (que contiene otro Halcón). Vuelve abajo y entra en la abertura de la derecha (opuesta a la última por la que entraste). Sube por las escaleras y sal por la puerta que hay al final. Verás un pequeño cúmulo de tierra al fondo de la habitación (en realidad son una especie de arenas movedizas). Usa los barriles para formar un puente sobre la grieta. La mejor forma es colocando un barril en el lado derecho en la parte más baja.

Un vez fuera, ve hacia abajo, déjate caer justo al filo y entra en la puerta que hay detrás de ti. Quita las vasijas y las rocas rodarán (ahora ya te puedes mover con libertad entre las dos secciones). Sal por la puerta de abajo y dirígete hacia la puerta inferior. Una vez dentro esquiva las bolas de pinchos: dirígete a la parte superior de la sala y empuja la estatua sobre uno de los interruptores que hay al fondo.

Una vez que la estatua esté sobre el interruptor, colócate tú sobre el otro y se abrirá la puerta de la parte superior. Mata a las abejas para hacerte con otro barril y lánzalo a la plataforma que está enfrente de la puerta. Asegúrate de que dejas un espacio entre la plataforma y el barril. Colócate en la parte del suelo que no tiene arena, la que está alrededor de las columnas, y salta sobre el barril y sobre el interruptor. Aparecerá un ascensor en la esquina superior derecha. Móntate y deja que suba.



Tras derrotar a la Momia de Arena te sientes muy a gusto contigo mismo. Poco imaginas que ahora debes encontrar la salida resolviendo más puzzles.

En la siguiente habitación hay cuatro agujeros y un interruptor. Cuando lo pulses, comenzarán a caer barriles o bolas dentro de los agujeros de manera aleatoria. Tienes que lograr coger dos barriles mientras caen y colocarlos a la izquierda para formar un puente sobre el espacio que queda entre la zona inferior y el ascensor de la parte de arriba. El mejor lugar para cogerlos es en el agujero situado más a la izquierda (tras activar cinco veces el interruptor, los barriles se transformarán en bolas, así que sal de la pantalla y vuelve a entrar). Cuando consigas pasar a la siguiente habitación deberás colocar todos los iconos sobre los azulejos en un período de tiempo limitado (si no te ha dado tiempo, simplemente sube las escaleras y vuelve a entrar en la habitación). Cuando los tengas todos colocados caerá un cofre con una llave para abrir la puerta del piso de arriba. Sube por las escaleras y ábrela. Te encontrarás de nuevo en el exterior. Usa el ascensor de la derecha y salta abajo para llegar a la cuarta estatua. Luego regresa hasta la entrada. El camino más rápido es subir por la escalerilla, entrar por la puerta y luego seguir hacia abajo por la de en medio. Entra en el hall principal, salva la partida y vuelve a hablar con el esqueleto que estaba frente al trono. El esqueleto explotará y el trono desaparecerá dejando un agujero en el suelo por donde puedes acceder a las zonas inferiores de palacio.

Entra en la habitación y salta al ascensor giratorio usando bombas para hacer saltar los interruptores. El bloque de la derecha se elevará permitiéndote salir por la puerta. En la siguiente habitación, quédate

encima del interruptor de en medio y la puerta por donde entraste se cerrará y comenzarán a aparecer gusanos de arena. Extermínalos y cuando las dos puertas se abran, sal por la de abajo.

Ahora te encuentras en otra habitación con iconos y azulejos. Como verás, los símbolos van alternándose: la mejor manera de pasar este puzzle es lanzar el icono cuando haya aparecido el símbolo anterior al que estás sosteniendo, ya que así aterrizará justo cuando aparezca el que tú quieres. Cuando lo hayas logrado desaparecerá el bloque grande y podrás ver unas escaleras que descienden. Cuando

entres en la siguiente sala, acaba con los enemigos. Usa la bola y la cadena para encargarte del que está en la plataforma izquierda. Una vez liberado de molestias, caerán cuatro iconos que tienes que coger y poner uno encima de otro en el mosaico central. Eso sí, tienes que colocarlos en el siguiente orden: Agua, Sol, Luna y Estrella. Cuando se abra la puerta entra por ella, salta dentro del agujero de la derecha y te darás con otro juego de iconos y azulejos. Este es el orden en que debes de colocarlos:

Estrella - Sur
Luna - Oeste
Sol- Norte
Agua - Este

Cuando los hayas colocado correctamente se iniciará un desprendimiento, así que corre al fondo de la habitación y salta al panel transportador, que te llevará a la misma habitación pero un poco cambiada: la estatua ha salido de la arena. Salta al interior del agujero de la izquierda y vuelve a colocar los iconos sobre los azulejos en el siguiente orden:

Estrella- Norte
Luna - Este
Sol - Sur
Agua - Oeste

Como antes, comenzarán a caer rocas: salta al vórtice transportador. Cuando aparezcas en la siguiente habitación, otro jefe final atacará. La estrategia a seguir es muy similar a la que utilizaste con el Golem del cementerio: esquiva las rocas y atácale sólo cuando no parpadee. Las bombas te vendrán muy bien porque a veces permanece inmóvil mientras conjura las rocas: lánzale bombas, pero mantén la distancia. Emplea también la bola y la cadena para golpearle.

Cuando le derrotes monta en el ascensor de la izquierda y entra en la puerta de debajo, donde verás un interruptor y cuatro agujeros. Monta en la plataforma y activa el interruptor. Luego manténte en el agujero inferior izquierdo y coge los barriles. Coloca tres en los interruptores y manténte encima del último para abrir la puerta de la derecha. Cuando entres en la siguiente habitación verás un laberinto de afiladas estacas. Busca el camino entre los pinchos saltando los agujeros (si caes en uno de los hoyos puedes usar las escaleras para volver a subir, pero tendrás que empezar desde el principio). Colócate encima de el interruptor para elevar los bloques durante un corto período de tiempo. Sal por debajo del bloque para regresar a la sala del trono.

El bloque que hay arriba es el esqueleto con el que hablaste al inicio, que ha sido resucitado por las estatuas que has activado. Habla con él y te desafiará a realizar una demostración de fuerza: tienes que acabar con todos sus colegas para ganar la prueba. Como recompensa obtendrás tres cofres de interesante contenido. El primero tiene una espada mágica (cárgala pulsando "cuadrado"), el segundo unas botas que te ayudarán a caminar sobre la arena, y el tercero un Vial de Salud. Entra por la puerta de la derecha y pisa en el vórtice transportador para regresar al desierto.

Ahora eres libre de regresar a la aldea; sal por la parte noroeste que hay bajo la arcada utilizando la Capa de Arena, vuelve al pueblo y salva la partida.

El principio del fin

Una vez en la casa del Jess, habla con la gente de la aldea y te dirán que el nivel del mar ha bajado dejando seca la playa que hay al sur del pueblo. Dirígete a la casa que estaba en venta al sureste de la aldea y te encontrarás con Merrick, el capitán del barco. Ha abierto una tienda bastante interesante pero con precios desorbitados: absolutamente todos los artículos valen 10.000 Gilder, así que olvídate de comprar nada de momento, pero recuerda su existencia para más adelante, cuando los precios hayan bajado.

La cueva de la playa

Como su propio nombre indica, nos estamos refiriendo a una cueva que te conducirá de la playa a las profundidades de la costa. Tu maza de bola y cadena te será muy útil aquí para romper todos los bloques de piedra que obstruyen tu avance.

Dirígete a la playa por el dique que tiene una pequeña choza. Continúa a la derecha hasta que llegues a la entrada de una cueva. Destruye los bloques para formar una improvisada escalera por la que subir y luego rompe el siguiente grupo de bloques para dejar accesible la entrada

Cuando entres en la siguiente habitación, destruye primero a las tortugas y luego los bloques de la derecha hasta que sólo quede un bloque a la izquierda, que debes utilizar como escalón. Rompe también el bloque de arriba para dejar al descubierto un cofre con Hierba. Regresa y coge la piedra que hay a la derecha, junto a la entrada. Llévala hasta donde están los bloques y suéltala. Ahora destruye el bloque y utiliza la piedra para subir a la siguiente plataforma. Continúa alrededor y destruye los bloques que hay en los peldaños (tendrás que saltar para alcanzar el segundo).

En la siguiente habitación hay dos ascensores: salta al primero y cuando el segundo se superponga sube en él y de ahí salta a tierra firme. Golpea el interruptor de la derecha para hacer que aparezcan dos ascensores más. Salta de uno a otro antes de que se derrumben. Cuando estés al otro lado, ve hacia arriba y mueve hacia abajo el interruptor para abrir la puerta superior.

Déjate caer y destruye el bloque que hay pegado a la parte de arriba, en medio, y que bloquea tu avance hacia delante. Luego destruye el otro bloque que hay junto a la escalera. Sube por ella y usa la maza de hierro para golpear el interruptor que hay abajo y hacer que aparezcan más plataformas. Salta a través de ellas hasta que

Con las Botas de Tritón que acabas de encontrar puedes nadar en aguas profundas. Pero, evita esas bolas.

TODO EL MUNDO EN TUS MANOS

1. Casa de Tarn **2.** Minas **3.** Cripta de Lar **4.** Desierto de la Desesperación **5.** Cueva de la Playa **6.** Cubil de los Reptiles **7.** Magyscar

te encuentres en tierra firme. Sube por la escalera y abre el cofre. Déjate caer sobre el bloque de piedra de en medio y desde ahí salta al bloque de la parte superior izquierda. Ahora salta a la plataforma que hay frente a la salida.

Coge el madero más cercano y sube a la plataforma con pinchos (asegúrate de que no tocas ninguno mientras sostienes el madero o explotará). Lanza el madero a los pinchos de tal manera que formes una especie de escalera y puedas pasar y coger la llave que hay en el cofre. Con ella puedes abrir la puerta que hay en la planta de abajo. Vuelve a la habitación anterior y déjate caer por el agujero más cercano. Luego dirígete a la parte superior de la habitación de abajo y abre la puerta con la llave. Ve hacia la puerta derecha que está bloqueada por piedras y salta de una piedra a otra hasta que llegues al bloque que tiene una joya en la parte superior. Golpea la joya para activarla.

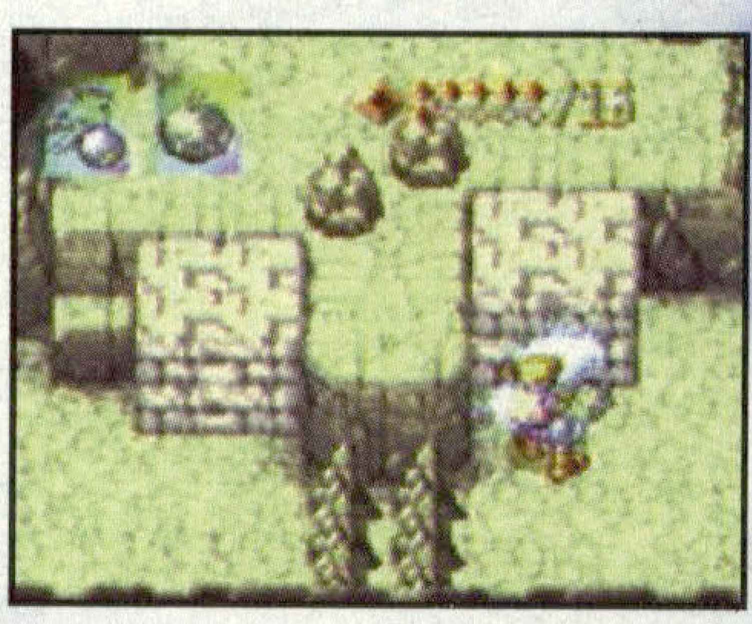
Regresa a la habitación principal y sube destruyendo todas las rocas que veas. Entra por la puerta que hay arriba a la izquierda. Hay un gran pincho que gira en el medio; coge una pequeña piedra, salta y lánzasela a la joya que hay en el centro. Ahora da la vuelta, sal y entra en la habitación que hay a la derecha. Acaba con las tortugas para que aparezca la joya, entonces usa la piedra cuadrada para subir al saliente que hay en la parte trasera de la habitación y golpea la joya para completar la secuencia.

Ahora ya puedes entrar en la puerta que hay en medio de la cueva principal (la zona de piedra que hay a mano derecha contiene un cofre lleno de Hierbas). Baja por las escaleras que antes estaban bloqueadas.

Cuando estés en la siguiente habitación, sube y permanece sobre el ascensor, lo que te permitirá llegar al muro. Avanza y

ponte sobre el interruptor. Esto hará que aparezcan algunas tortugas en la plataforma de en medio, acaba con ellas para revelar otro interruptor. Si te caes o te "noquean", tendrás que salir y volver a entrar: ten cuidado.

Vuelve a saltar al muro cercano y ponte sobre el otro interruptor. Esta vez aparecerán



Ahh, ¡Esencia Maravillosa! Este objeto no tiene precio. Si llevas alguna encima y mueres en pleno combate resucitarás instantáneamente. Genial, ¿verdad?

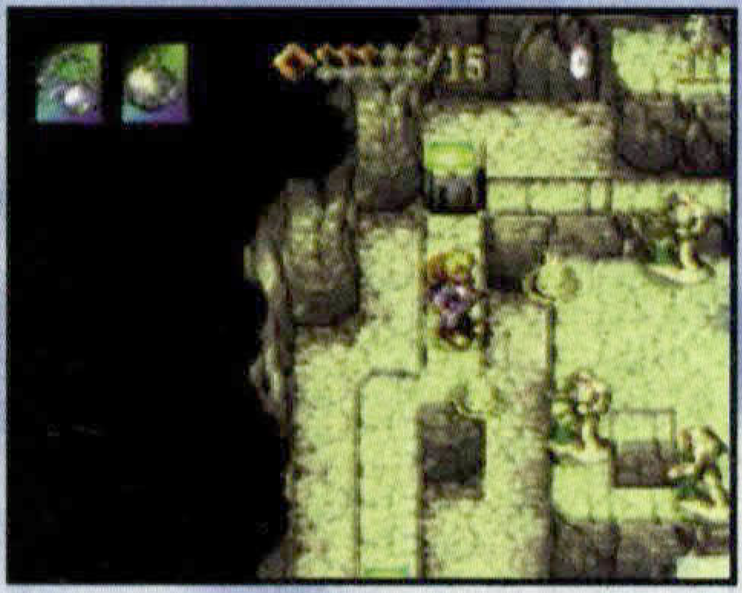
hombres de arena. Repite el proceso y aparecerán aparecerán más hombres de arena en el medio, esta vez armados con bolas y cadenas. Cuando te sitúes sobre el último interruptor aparecerán todavía más hombres, pero esta vez sobre el muro exterior, así que tómate tu tiempo.

De cualquier manera, cuando hayas logrado activar todos los interruptores, el cofre que hay en lo alto caerá y podrás coger su contenido. Este no es otro que un par de Botas de Tritón, que te permitirán nadar en aguas profundas. Ahora sal y dirígete hasta la zona llena de agua

(asegúrate de coger la Hierba del cofre que hay arriba al llegar aquí). Vuelve a la habitación de los ascensores y sube hasta la sala de los troncos y los pinchos. Sube a un tronco y salta hacia la izquierda de uno a otro para pasar sobre la grieta y poder abrir el cofre sin problemas.

Ahora nada hasta la habitación de la derecha, esquiva a los enemigos y sube la escalera que hay al fondo para llegar a la planta que hay en lo alto; cógela y lánzala al muro para obtener una Hierba. Déjate caer y nada a través de la puerta de arriba esquivando los pinchos hasta que subas a tierra firme. Acaba con los enemigos que rondan por aquí, coge el barril y úsalo para subir a la plataforma de en medio. Monta en el ascensor, deja que te transporte y luego entra en la puerta y mata a las dos tortugas. Salta sobre todas las plataformas antes de que se desplomen y abre el cofre que hay al final para coger una llave. Déjate caer en frente de la plataforma sobre la que estás para coger 30 Gilders de otro cofre.

Avanza hasta la puerta cerrada que viste en la habitación anterior. Cuando entres por ella, extermina a los enemigos y salta sobre el interruptor para elevar el bloque.



GENTE DE LA ALDEA

Sí, ya sabemos que hemos puesto antes este mapa, pero también sabemos que a esta aldea hay que volver una y otra vez, por lo que nos ha parecido buena idea repetirlo tras una docena de páginas. Mejor así que tener que volver atrás una y otra vez, para consultarlo, ¿no os parece? Bien, esperamos que os sirva de ayuda de nuevo.

1. Casa de Jess/Salvar partida
2. Casa de Beaumont y Thyea
3. Casa de Giles y Kisha
4. Casa de Wendell (Abuelo)
5. Casa de Septimus
6. Casa de Fein y Lutas
7. Casa de Yustel/Adivina
8. Casa de Naomi/Tienda
9. Casa de Gustav y Elene
10. Casa de Kline
11. Casa de Nadia y Myra
12. Casa de Bonaire y Phineas
13. Casa de Sybill

Ahora puedes caminar alrededor de los muros: comenzando por los escalones que tienes justo encima del interruptor, ve a la derecha y luego a la izquierda, esquivando a todas las bolas con pinchos. Corre para pasar las bolas que se balancean y cuando pases el bloque, entra en la siguiente habitación. Una vez dentro debes evitar las bolas y entonces subir hasta el saliente de arriba y romper las piedras para hacer aparecer un barril. Déjalo aquí por el momento y dirígete a la bola giratoria del fondo. Tienes que romper, en el momento justo, el poste que mantiene sujeta la bola de tal manera que cuando la bola quede suelta vaya a parar junto a la plataforma elevada de la derecha.

Cuando tengas la bola en posición, coge el barril y colócalo junto a la bola de manera que puedas subir en él y llegar hasta la plataforma.

Una vez estés en la siguiente habitación, ignora el interruptor del puente (lo único que lograrás si lo pulsas es hacer que aparezcan más y más enemigos). Avanza por el puente y destruye todos los bloques de piedra. Bajo los que están situados más arriba hay un interruptor que abre una puerta a la izquierda del puente. Golpéalo y entra en la caverna. Acaba con los enemigos que hay en esta habitación y destruye la columna con la bola. Luego coge el Halcón del cofre y sal.

Hum... Un par de Botas de Tritón. Espero que tengan el número exacto para un tipo raro como yo.

La habitación inferior que hay justo debajo del interruptor tiene una puerta cerrada y un punto donde salvar la partida; de momento no puedes abrir la puerta, pero sí salvar el juego. Cuando lo hayas hecho, vuelve a salir y entra por la puerta de arriba. En la siguiente habitación verás dos bolas que giran; hay también dos áreas donde necesitas formar un puente para poder pasar al otro extremo. La primera está

entre las dos plataformas de la parte de arriba y la otra está cerca del saliente del fondo.Tienes que golpear las columnas sujetan las bolas para mandarlas en dirección a los dos huecos. Puedes utilizar cualquier bola para llenar cualquiera de los dos espacios. Probablemente el método más

sencillo consista en pensar en la rotación de las bolas como si fueran las manecillas de un reloj.

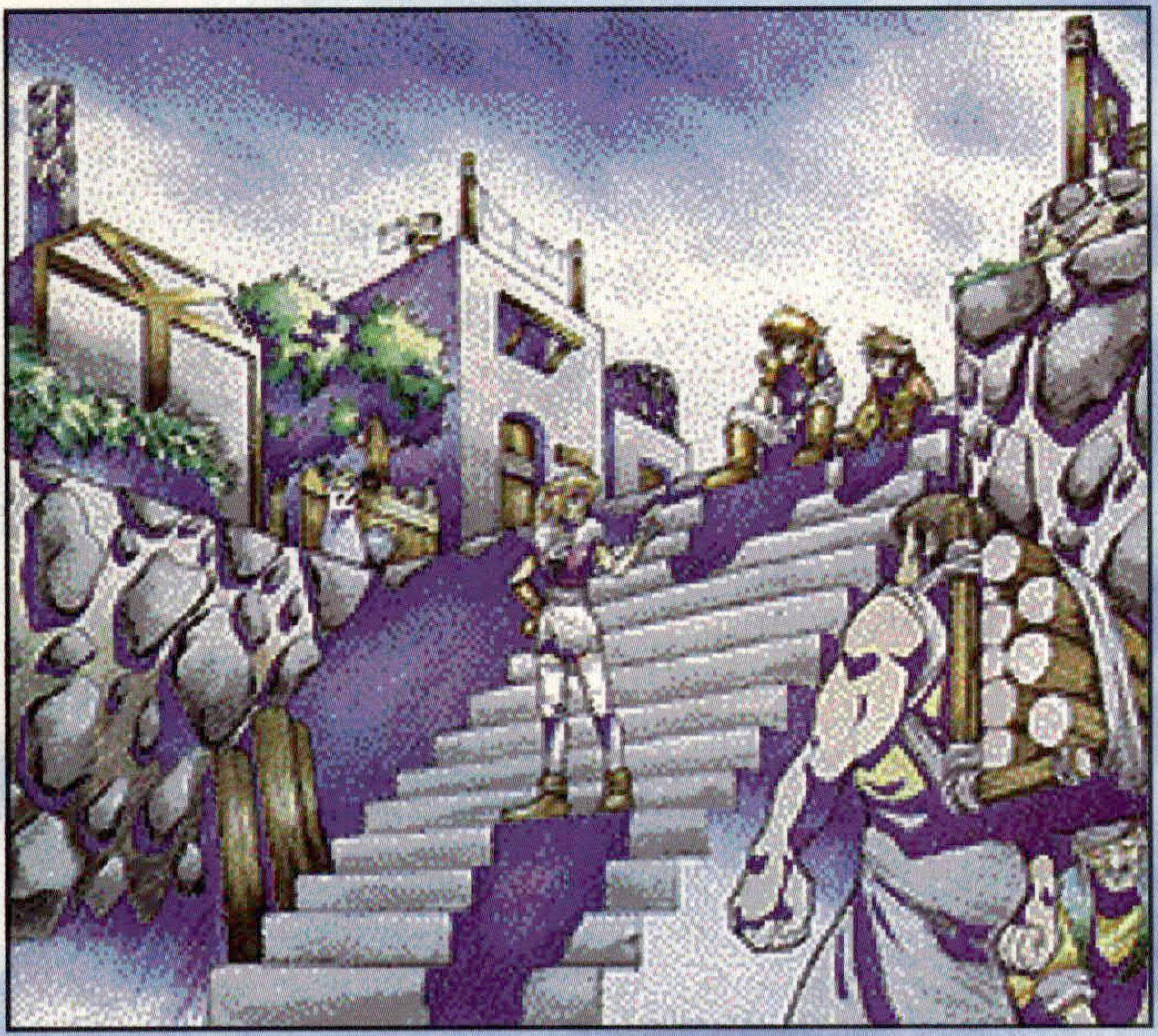
Una vez te encuentres en la siguiente habitacion, nada hasta la parte más inferior de la zona mientras evitas las bolas puntiagudas. Coge el madero y salta sabre las piedras y el madero hasta que puedas ver el cofre que hay encima tuyo. Forma un puente sobre el hueco con el madero que sostienes y luego utilízalo para saltar hasta el cofre y hacerte con un poco de Esencia Maravillosa. Ahora nada abajo hacia la derecha y sal por la puerta.

Termina con los enemigos de la siguiente habitación pero ten cuidado de no romper las tinajas, ya que tendrás que saltar sobre ellas para poder subir luego a la plataforma más cercana. Salta a la plataforma que tiene un madero sobre ella y cógelo. Luego lanza el madero al agua para tapar el hueco que hay entre las dos plataformas. Ahora salta sobre la plataforma del final y rompe los bloques para hacer aparecer un cofre en cuyo interior hallarás una llave. Regresa a la habitación donde estaba el puente y entra por la habitación que hay bajo el signo. Salva la partida y coge lo que puedas del cofre antes de bajar por las escaleras.

Cuando entres en la siguiente sala, verás una piedra rodante que decansa en una plataforma junto a un interruptor. Salta primero sobre el interruptor para hacer caer la bola y luego salta sobre la bola. Continúa encima de ella hasta que caiga por el agujero y salta a la siguiente bola que aparecerá entonces. Se cruzará en tu camino una gran bola con pinchos (puedes utilizar las Hierbas para pasarla o utilizar las plataformas que hay encima para esquivarla). En cualquier caso asegúrate de que saltas a la plataforma superior antes de que la bola sobre la que vas caiga por el agujero. Ponte encima del interruptor para elevar el bloque y poder entrar por la puerta. Cuando llegues al final de las escaleras, entrarás en la habitación de otro jefe final.

Cuando aparezca, verás una cara en la superficio del agua, pero no podrás golpearle todavía. La mejor estrategia para acabar con este jefe es esquivar las manos que aparecen y golpear solamente la parte central, que recuerda a un tronco. El arma más efectiva que puedes emplear es sin duda tu espada mágica, así que

¡No soy un ladrón y no me arrepiento de nada!. Es más, vais a morir en poco menos de cinco minutos víctimas de mi ira implacable...



asegúrate de que la llevas equipada. Si logras alcanzar la parte central alrededor de diez veces el jefe morirá, pero asegúrate de llevar alguna Hierba, porque perderás salud muy rápidamente.

Cuando lo derrotes, aparecerá Vul y hablará contigo. Te contará algo acerca de Mezlas y te dejará dos cofres: uno está vacío, pero el otro contiene un Pergamino de Agua. Tras coger el pergamino, Vul desaparecerá dejando tras de sí una distorsión teletransportadora. Entra en ella y volverás a las primeras salas de esta cueva.

Sal de la cueva y mira tras la casa del embarcadero. Verás un cofre con un Halcón (podrás acceder a él con tus Botas de Tritón). Es hora de regresar a la aldea y salvar la partida.

La Pesadilla de Kline

Es un mundo de hielo bastante peculiar, donde la realidad es más extraña que la ficción. Necesitarás darle al coco bastante para pasar este nivel: lógica y paciencia serán tus mejores aliados.

Ve a hablar con Septimus y te dirá que Myra está enferma y que tienes que ir a verla. También hablará de una chica que afirma tener poderes similares a los tuyos... Sal de la casa y dirígete a la de Myra. Cuando llegues verás un grupo bastante grande de personas que te esperan, así que habla con ellos y luego sube por las escaleras y para charlar con todo el mundo. Aparecerás en tu cama, donde te despertará Kline. Entonces llegará Jess y Line se

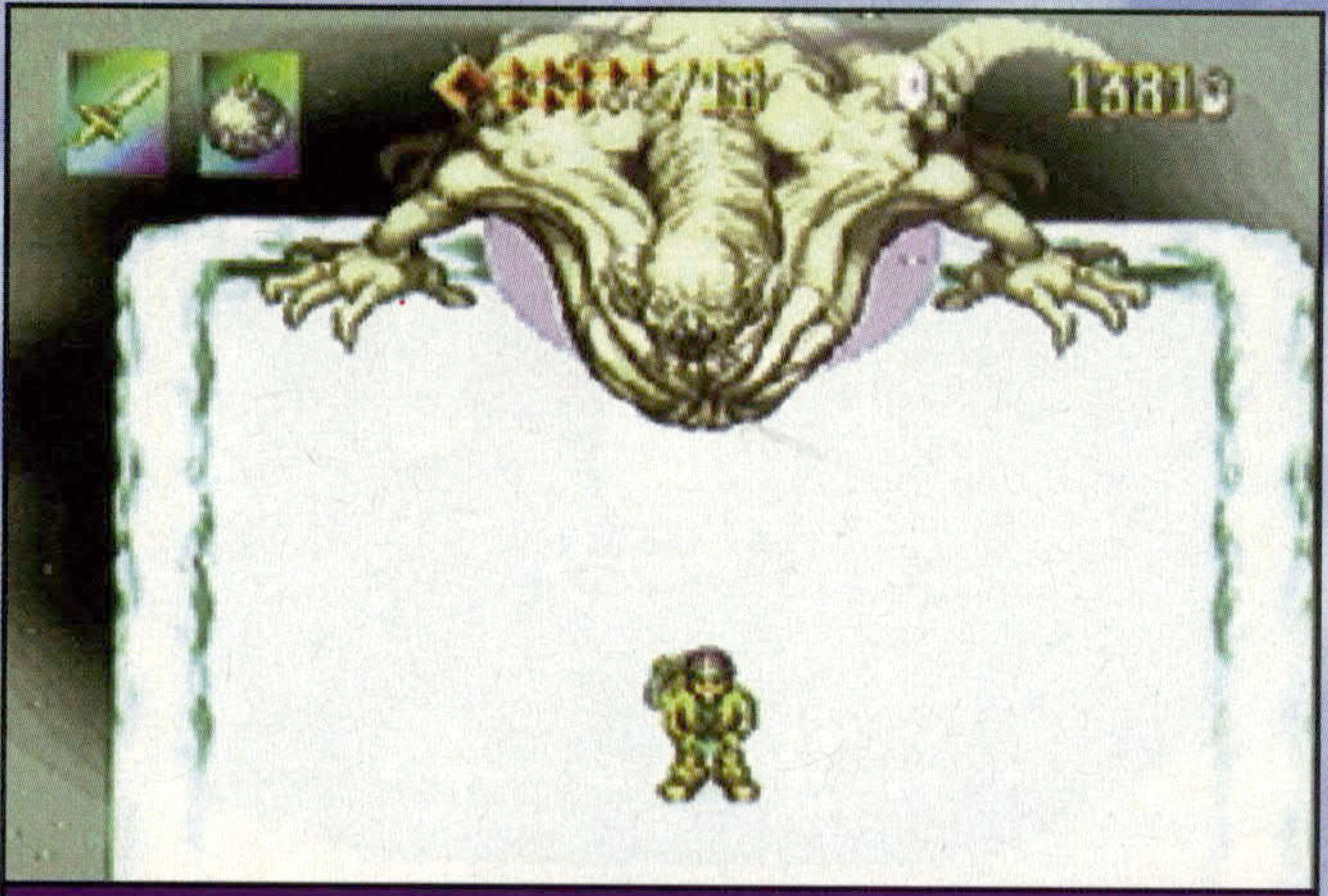
marchará. Parece que Jess piensa que Kline no es del todo humano... Sal de la casa en busca de Kline. Septimus hablará contigo en cuanto salgas; tiene un plan para cazar a Kline. Busca en todas las casas que tengan la puerta abierta (aparte de la de Jess): las de Wendell, Yustel y Meia. Tras la búsqueda, te darás por vencido e irás a descansar un rato.

Cuando te despiertes, ve a hablar con Septimus a su casa. Si intentas irte después de haber hablado con él, te dirá que vayas a hablar con Kline a su casa. Cuando llegues a ella verás que una multitud se ha congregado a la entrada. Habla con todos y entra en la casa. Habla con las personas que hay alrededor de la cama y entra en el sueño cuando te pregunten. Cuando aparezcas en la pesadilla de Kline, ve hacia arriba y elimina el hielo del puente. Crúzalo y entra en el edificio. En la siguiente habitación hay tres interruptores que tienes que activar para que se abra una puerta. Entra en la nueva habitación y ábrete camino alrededor de las rocas cortando los arbustos. Luego pasa bajo el puente y ve a la derecha. Al fondo hay un vórtice transportador que conduce a un punto donde puedes salvar la partida. Hay dos torres a cada lado del área principal y una puerta cerrada en el centro que lleva a la torre principal. Ve a la derecha, pasa la torre principal y toma la bifurcación superior en la carretera que conduce a la entrada de una cueva. En el interior te darás cuenta de que hay una roca y un interruptor a la derecha. Golpea una vez el interruptor para hacer rodar la piedra que debería pararse justo al lado de otro interruptor que hay en lo alto de una columna. Empuja las columnas hacia arriba para colocarlas contra el muro superior. Sube por los escalones y empuja una vez el otro interruptor de tal manera que ruede a la izquierda y vaya a parar hasta otro interruptor. Ve y golpea el siguiente interruptor cuatro veces rápidamente y la piedra romperá los cantos rodados. Extermina a tus enemigos e inspecciona la estatua que hay en la parte superior de la habitación (así recuperarás tu salud). Ponte encima de los tres interruptores para elevar las columnas y entonces salta al interior del agujero, donde debería de haber otra columna. Aparecerá otro interruptor, así que ponte encima de él.

Ahora tienes que subir por los escalones que hay en la parte derecha de la habitación y saltar por encima de las columnas hasta que llegues al otro lado. Baja, salta

Justo cuando pensabas que la pesadilla había terminado, Kline regresa en busca de más acción.

¿Que queréis que os ayude? ¿Y qué habéis hecho vosotros por mí? Bueno, supongo que debo recordar aquello del "Buen Karma" y todo eso.



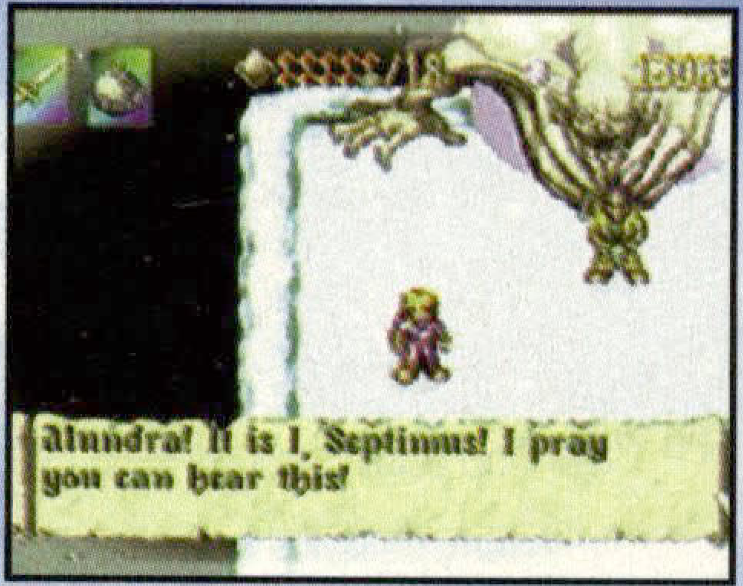
Este enorme bicho es el jefe final de la pesadilla de Kline. Intenta permanecer frente a Kline y evita ser absorbido dentro de su boca lanzándole bombas.

Un mundo helado te aguarda en la pesadilla de Klaine. Por desgracia, no llevas calzado adecuado para ello.

para alcanzar el cofre (otro Halcón), regresa y vuelve a cruzar al otro extremo. Cuando llegues a la parte superior de la habitación, salta sobre el interruptor y serás informado que de una puerta se ha abierto en algún lugar. ¿Dónde? Es la puerta que hay en la parte exterior de la torre principal. Dirígete hacia ella y entra en la torre.

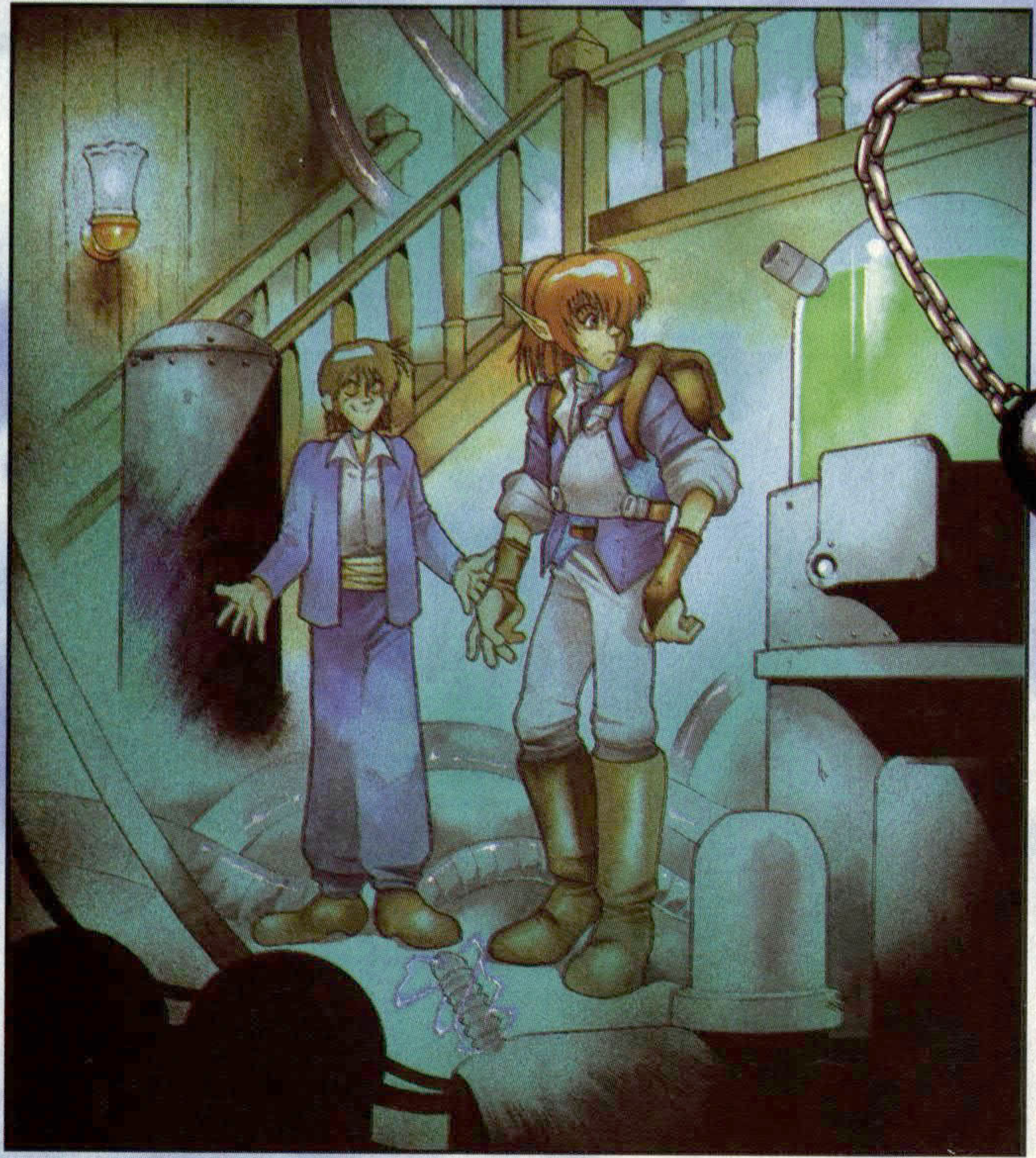
Dentro de la torre principal, déjate caer en el medio y abre el cofre para hallar una nueva llave. Vuelve a salir al exterior mientras esquivas las bolas con pinchos hasta volver a la entrada. Dirígete a la torre inferior derecha.

Cuando entres, empuja la primera columna que hay junto a la puerta e irá a parar sobre uno de los cuatro interruptores. Ahora empuja la otra columna hacia arriba y cuando se pare empújala hacia la izquierda y luego otra vez hacia arriba (activará el segundo interruptor). Empuja la columna que queda hacia arriba para que se coloque junto al tercer interruptor y luego colócate sobre el último interruptor para hacer que la puerta que hay en lo alto de la escalinata se abra.



Entra en la habitación y dirígete al medio. Salta sobre la tumba de en medio unas cuantas veces y se romperá, haciendo que vuelvas al piso de abajo, donde aterrizarás en la plataforma central. Ve a la plataforma de la derecha y lanza una bomba junto al interruptor para activarlo. La plataforma sobre la que estás se elevará y la otra descenderá. Salta a la otra plataforma y coge el contenido del cofre que no es otra cosa que unos cuantos Viales de Salud).

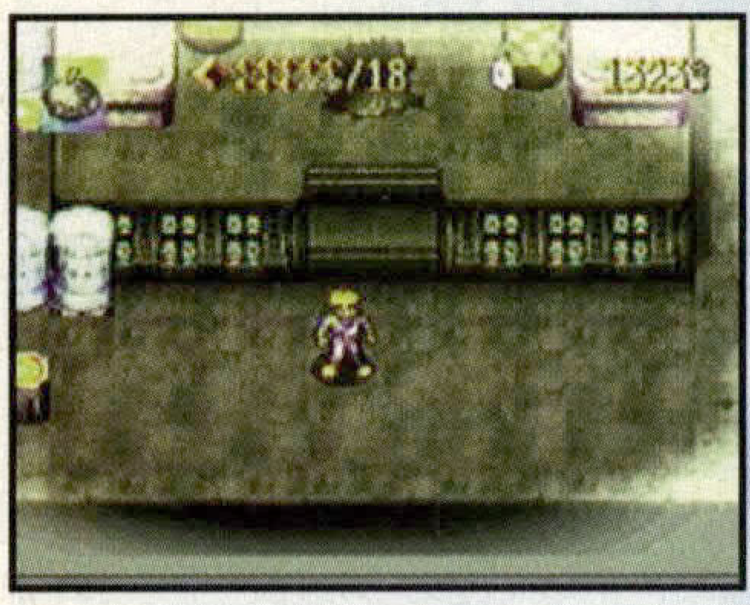
Sube por la escalinata cercana y dirígete hacia abajo hasta la columna que está en frente de los peldaños de en medio. Empújala hacia la izquierda de tal manera que vaya a parar contra la otra columna. Luego empuja esa columna hacia arriba para que descanse contra otra columna. Empuja ésta hacia la derecha de tal manera que termine colocada sobre el interruptor situado más a la derecha. Empuja la columna inferior hacia arriba para que se junte con las demás y luego empújala hacia la derecha. Ahora empuja hacia arriba la columna situada más arriba de todas, para que descanse en el interruptor superior y también empuja la columna restante hacia abajo para que se coloque sobre el interruptor inferior. La secuencia se ha completado. Para terminar, colócate sobre el interruptor que se ha elevado en último lugar para abrir la puerta que hay sobre las escaleras.

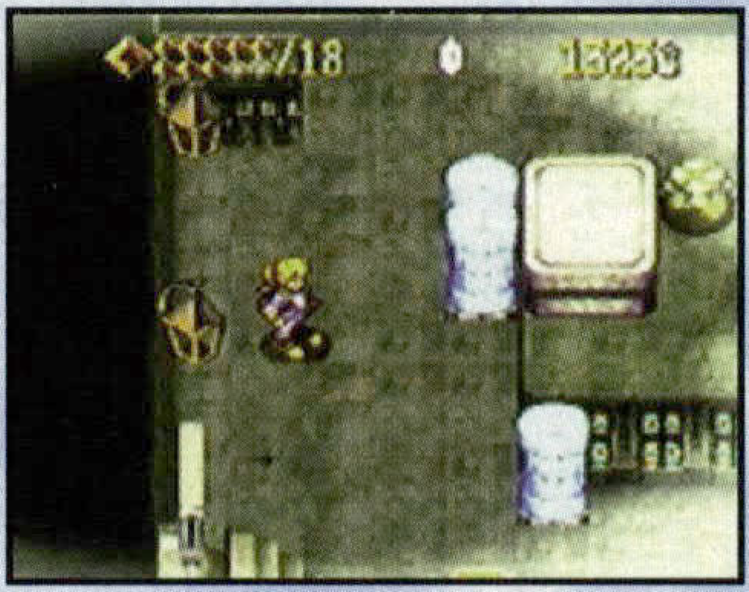


Entra en la siguiente habitación y busca la columna que hay a la derecha en la parte superior. Muévela hacia abajo para que se sitúe junto a la columna inferior y vuelve a empujar esta misma columna hacia la izquierda para colocarla junto a las escaleras. Ahora vuelve a empujarla hacia arriba y se parará contra la columna superior. Mueve ambas columnas hacia la derecha y así podrás llegar a las escaleras, saltando desde las columnas hacia la plataforma superior.

Una vez en la siguiente habitación tienes que mover las columnas de tal manera que actives el interruptor. Cuidado, porque parece

Directo a las entrañas del miedo. No tengo muy buenas perspectivas.





más fácil de lo que en realidad es, por lo que debes seguir a rajatabla la combinación exacta. Numerar las columnas de uno a ocho es el método más sencillo: partiendo de la izquierda y hacia abajo tenemos de la uno a la cuatro; luego desde la derecha encontramos la cinco y la seis arriba, la ocho y la siete abajo (la siete un poco por debajo de la ocho). Ahora tienes que moverlas en el orden que pone en el cuadro de aquí al lado.

Puzzle

Siete – arriba
Seis – izquierda
Uno – izquierda
Dos – derecha
Dos – arriba
Sierte – arriba
Siete – izquierda
Cinco – arriba
Cuatro – arriba
Cuatro – derecha
Ocho – arriba
Ocho – izquierda
Ocho – arriba
Ocho – derecha, sobre el interruptor

Cuando lo hayas conseguido aparecerá una plataforma en la parte inferior derecha que te permitirá alcanzar el cofre. Coge la llave de su interior y baja por las escaleras. Sal de la torre y salva la partida. Dirígete a la torre contigua que hay a la izquierda.

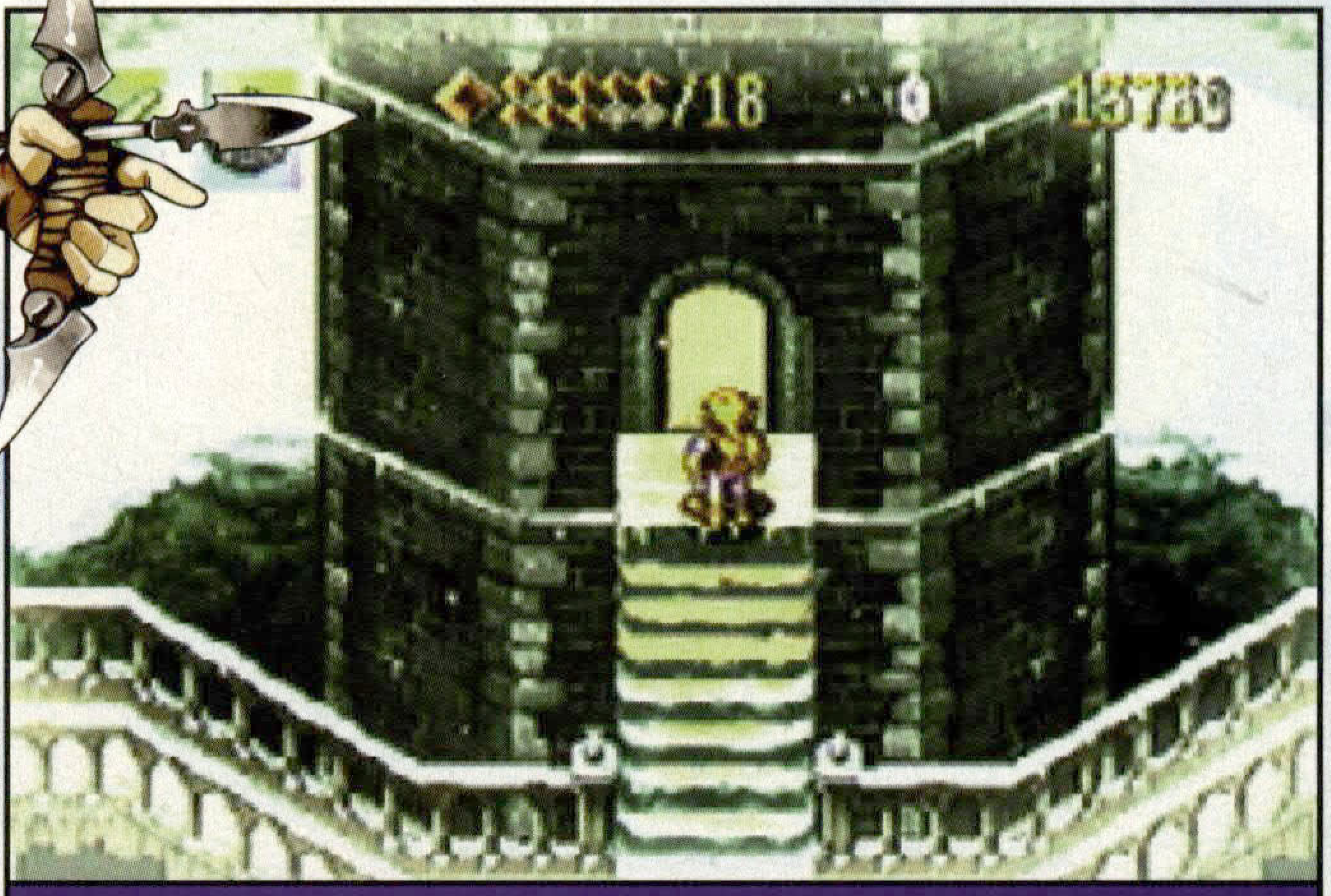
Cuando entres en ella te darás cuenta de que la habitación está llena de flechas que suben. Debes encontrar la mejor ruta que te permita llegar a la parte superior de la habitación. Date cuenta de que hay pequeños cuadrados donde no hay flechas; éstos son lugares seguros donde puedes permanecer sin tener que moverte. Lo primero que debes hacer es colocarte sobre las flechas que están situadas paralelamente al segundo espacio que hay arriba a la izquierda, y desde ahí saltar abajo hasta el otro espacio. De ahí déjate llevar hacia la izquierda. Te encontrarás a salvo en el espacio más grande de la sala. Dirígete a los dos espacios seguros que hay contra el muro izquierdo y luego ponte sobre la flecha derecha para pasar al siguiente espacio. Ahora ve hacia abajo hasta el espacio doble y déjate llevar de vuelta arriba, así llegarás al espacio seguro de la derecha. Monta en el transportador de la derecha y llegarás arriba, donde simplemente debes de seguir la flecha.

Cuando llegues arriba te atacarán unos cuantos enemigos que intentarán hacerte retroceder hasta la posición anterior. Acaba con ellos y luego empuja la columna sobre un interruptor y colócate tu sobre el otro para abrir la puerta.

Sal por la puerta de arriba. Cuando entres en la siguiente habitación verás una plataforma a la derecha que se desplomará si te colocas sobre ella. Tienes que sujetarla con una de las columnas que hay en el centro de la habitación, así que salta abajo, elimina a los Gelantinoids y luego mueve la columna de en medio hasta que quede justo debajo de la plataforma. Ahora empuja la columna de la izquierda contra la de la derecha, y luego mueve esta última hacia abajo y luego sobre la hendidura inferior. Ahora debes empujar la columna restantes hacia la derecha, sobre la grieta. Ya puedes avanzar utilizando las columnas.

Una vez que te encuentres en la siguiente habitación ve a la parte superior y verás un interruptor. Ponte sobre él y verás cómo se activa y desaparece, haciendo que aparezca otro al lado. En total hay más o menos diez interruptores de este tipo, que debes activar corriendo antes de que desaparezcan (ya sabes que si esto ocurre tienes que salir de la habitación y volver a entrar).

Cuando los hayas activado



La pesadilla de Klien: Esta es la torre principal, el lugar donde debes ir una vez que tengas las tres llaves para abrir las puertas correspondientes.

todos, sube por las escaleras y entra en la próxima habitación. Aquí, empuja la columna hacia los escalones de la izquierda y salta sobre el peldaño utilizando la columna. Salta abajo de nuevo y mueve la columna hasta los escalones. Ahora colócate sobre el interruptor para hacer que aparezca una plataforma elevada. Sube por el ascensor, evita las bolas y cuando te encuentres a salvo en la plataforma da un gran salto hacia delante para aterrizar sobre el cofre que hay abajo y que contiene una hermosa llave.

Ahora sube al piso de arriba de nuevo y sal por la puerta que hay en el saliente inferior derecho. Aparecerás de nuevo en el puente. Ve a la derecha y entra en la puerta que va a la torre principal, utilizando las tres llaves para abrir todas las puertas. Una vez en el interior, ve a la parte superior de la habitación (hay Hierbas en el primer cofre y una Poción de Fuerza en el que está situado en la parte superior derecha). Sal por la puerta de en medio. Sube los peldaños y habla con la estatua. Luego continúa hacia arriba y te encontrarás con Kline. Aparecerá una enorme criatura en la parte de arriba a la que tienes que derrotar.

La mejor estrategia contra este monstruo es permanecer detrás de Kline lo más posible. La criatura tiene dos ataques distintos, siendo el más importante en el que succiona todo lo que hay en el área hacia él. El truco está en soltar todas las bombas que puedas entes de que Kline o tú seáis aspirados. Si te aspira, la única manera de detenerlo es detonando cuatro bombas junto a su boca.

Cuando estés resistiéndote a su ataque succionador salta siempre para correr, porque la superficie está congelada y sólo de esta manera podrás ganar tracción. Al lanzar las bombas, éstas serán aspiradas desde cualquier posición, así que no hace falta que las coloques justo junto a su boca; ten

Esta es la posición final de las columnas en uno de los puzzles más difíciles del juego. Con la solución que damos en esta guía no puedes fallar.

en cuenta también que Kline no puede ser dañado por las bombas.

Cuando hayas terminado con el monstruo, regresarás a la aldea, donde Kline se transformará en un hombre lobo y te atacará ante la mirada atónita de los aldeanos. Cuando lo hayas derrotado volverá a tomar forma humana y morirá. Tras esto te despertarás en tu cama tras un merecido descanso.

El Cubil de los Reptiles

En el Cubil de los Reptiles serán puestas a prueba hasta el límite todas las habilidades de Alundra. Tendrás que nadar usando tus Botas de Tritón, pero no pienses ni por un momento que por ello estarás a salvo en el agua...

Cuando te despiertes, salva la partida y baja por las escaleras. Jess ha fabricado para ti una nueva arma, el Arco del Cazador. Compra todo lo que creas que vas a necesitar y luego encamínate hacia el sudeste del pueblo, hasta la estatua del Dios Lagarto que hay en la parte superior del pantano oscuro.

Cuando llegues al pantano asegúrate de que coges el

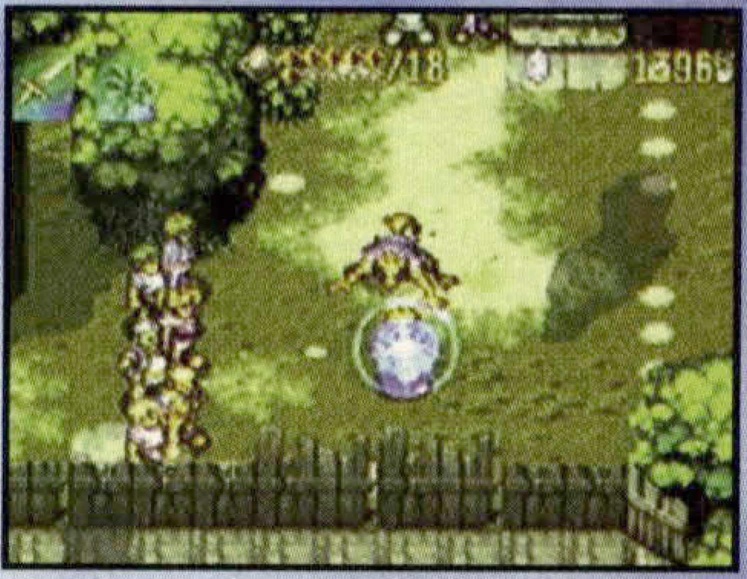
contenido de los dos cofres que hay en las pequeñas islas de en medio. Luego dispara al orbe verde que hay en frente de la estatua y aparecerá la entrada de la cueva.

Cuando entres verás que todo está inundado. Dirígete a la parte de la derecha donde cubre menos y salta sobre la caja. Verás tres ascensores situados a distintas alturas: salta sobre el primero (está situado más abajo que los otros dos), luego sobre el seguno y por último (¡lo adivinaste!) sobre el tercero. Cuando el ascensor llegue al saliente donde está el cofre, salta, ve abajo y mueve la palanca. Esto hará que desaparezca un bloque de la escalinata que hay en el saliente inferior. Vuelve a saltar sobre los ascensores y quédate en el

Estoy un poco cansado de esto. ¡Siempre ayudando a todo el mundo y nadie me lo agradece!

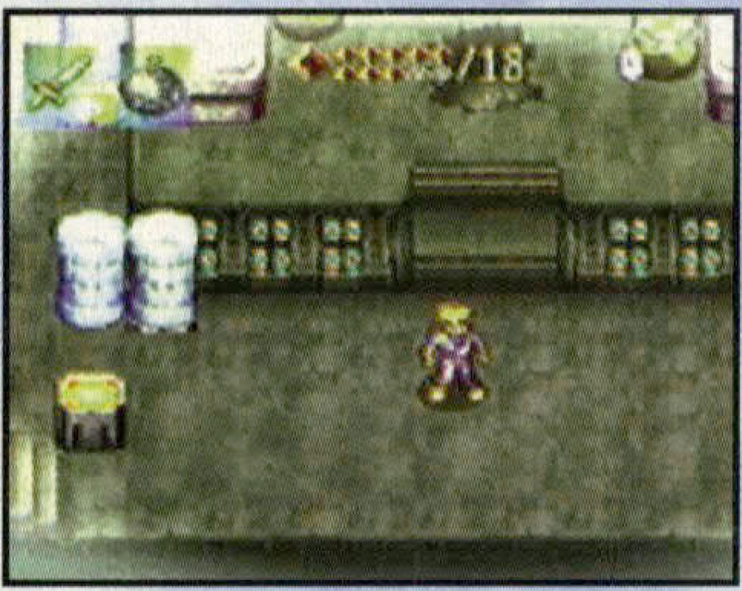
segundo (el que está más alto).

Ahora puedes llegar con este ascensor hasta la parte inferior de la habitación, donde verás una plataforma en el agua a la que puedes saltar. Baja por las escaleras y elimina a los enemigos antes de continuar, pero manténte alejado de la parte derecha de la habitación o las estatuas cobrarán vida y tendrás que luchar contra ellas. Tras esto, sal por la habitación superior. Aquí verás un montón de pinchos que aparecen y despararecen, así que obsérvalos un buen rato para estudiar la rutina antes de intentar pasarlos. Métete en el agua y coge la piedra que hay en la plataforma más cercana. Salta hacia abajo e intenta saltar por encima de la zona de aguas profundas que tienes debajo. Si caes al agua la roca explotará y



Sinceramente, lo único que me apatece en estos momentos es volver a casa y ponerme a charlar un rato con algún colega. Relax, relax...

¡Bien, dos estatuas que no han cobrado vida! Pero claro, como contrapartida el muro se acaba de cerrar. ¿Porqué la vida no puede ser más simple?



tendrás que volver a recorrer todo el camino.

Una vez que lo hayas pasado, el resto es pan comido: salta de plataforma en plataforma alrededor de la habitación hasta que llegues a la parte superior. Una vez allí, asegúrate de que saltas a la zona de aguas poco profundas para poder alcanzar la plataforma que hay en lo alto. Una vez estés en la última plataforma, retrocede lo máximo que puedas sobre la plataforma y lanza la roca para que aterrice justo en el filo. Ahora deberías poder subirte en la roca y alcanzar así la otra plataforma. Una vez en ella, pulsa el interruptor.

Regresa a la habitación anterior pero esta vez ve a la derecha, verás que ha aparecido un rampa. Sube por ella y entra en la siguiente habitación, que por cierto está llena de estatuas que, lo adivinaste de nuevo, cobrarán vida. Una vez destruidas, verás un grupo de estatuas en la parte de arriba que ocultan un interruptor. Golpéalo y aparecerán unas escaleras a la derecha. Baja por ellas, verás unos bloques que debes romper para formar un soporte por el que subir a la parte superior de la habitación. Elimina tres nuevas estatuas y a cualquier hombre lagarto que se te acerque y aparecerá un agujero en el muro de la derecha. Comenzarán a dispararte bolas de fuego a través de la puerta, así que ten cuidado. Ve a la parte de abajo de la habitación esquivando el fuego y luego sube por las escaleras. En la siguiente sala debes acabar con las estatuas y los hombres lagarto como hiciste antes y luego ir a la parte inferior y destruir un bloque de la pila que hay a la derecha del cofre. Ahora ya puedes saltar al saliente y coger la llave. Tienes que regresar a la habitación donde estaban las cascadas y utilizar el ascensor inferior para subir a la plataforma que hay en lo alto. Ahora pasa por detrás de las cascadas, acaba con las dos estatuas y emplea la llave para abrir la puerta.

Activa los interruptores usando las columnas, mira la guía para saber cuál es la que debes usar y dónde.

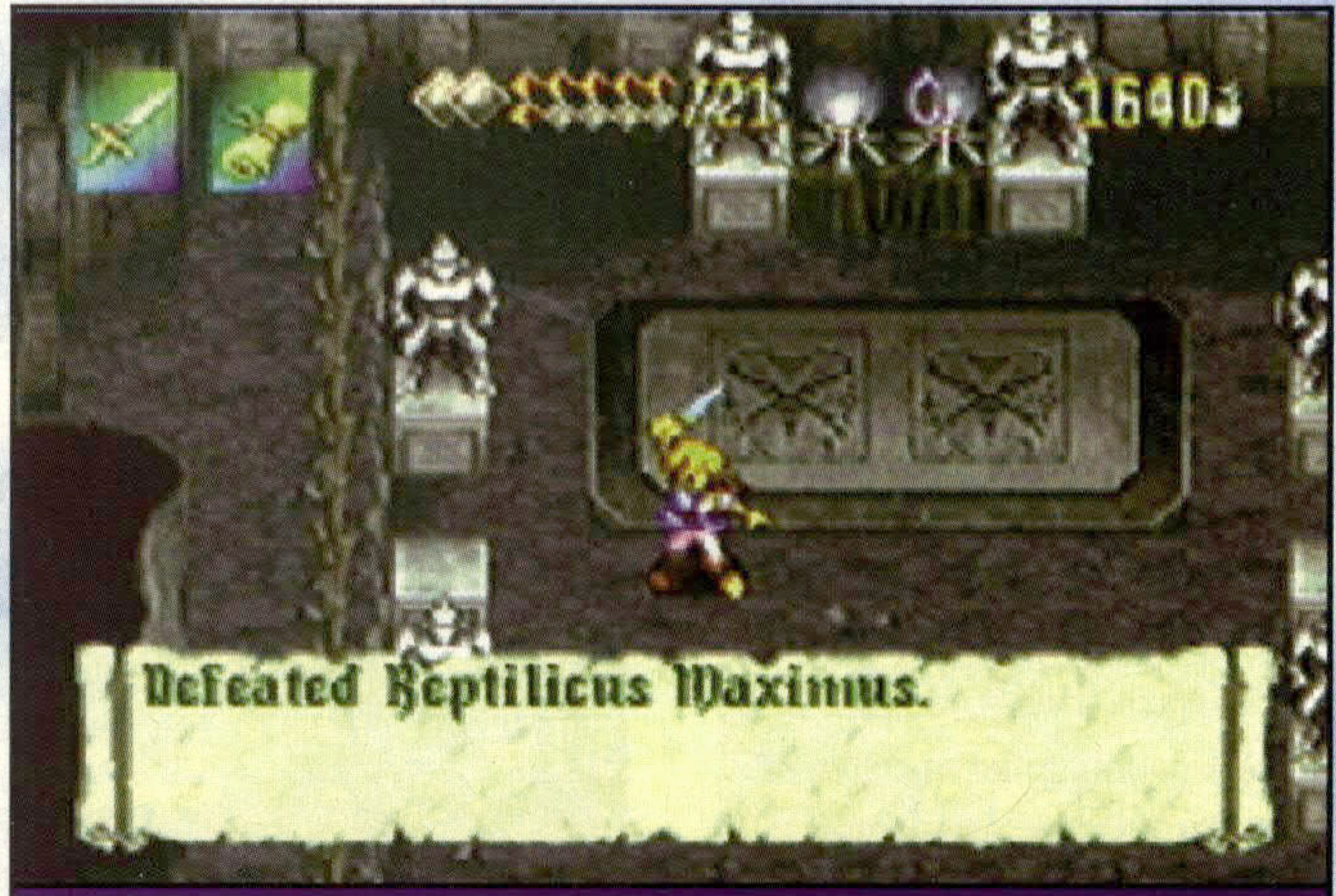
Baja por las escaleras que hay al final de la habitación y coge la Hierba que hay en el cofre. En la parte inferior de la habitación verás un montón de columnas de piedra que están bastante pegadas. Selecciona la Maza de Hierro para abrirte camino a través de las columnas. Una vez que hayas formado un camino hasta el borde del agua, salta a través. Las dos estatuas de en medio cobrarán vida, así que ya sabes lo que tienes que hacer. Termina también con todos los enemigos que asomen y cuando acabes aparecerá una escalinata. Baja por las escaleras y prepárate para la acción: verás un gran círculo de estatuas que deben ser destruidas. Comenzarán a parpadear con un fulgor verde en cuanto toques el suelo. Este es el único momento en que son vulnerables. Además, las estatuas parpadearán un número de veces equivalente a la cantidad de estatuas que hay en la habitación, lo que básicamente quiere decir que sólo tienes una oportunidad para derrotarlas. Cuando lo hayas logrado aparecerá otra escalera.

En la siguiente habitación hay dos vórtices transportadores: uno de ellos lleva a un lugar sin salida (de momento) y el otro te

permitirá salvar la partida. Dirígete a las escaleras de la parte superior. Hay una pequeña habitación arriba donde debes destruir otras dos estatuas y su progenie para que se abra la puerta de la cueva.

En la siguiente sala, esquiva las bolas de fuego permaneciendo en las plataformas de madera y avanza cuidadosamente a través del laberinto para luego bajar por las escaleras que hay al final. Recoge la Poción de Fuerza del cofre y destruye las estatuas y enemigos que pueblan la habitación, aunque también puedes pasar corriendo y evitar el combate. En cualquier caso, cuando entres en la siguiente habitación ve hacia abajo y luego sube por las escaleras. Hay una puerta cerrada junto al primer grupo de escalones (recuerda esto para más tarde).

Entra en la siguiente habitación y cruza el puente; verás tres grupos de estatuas con un pequeño triángulo en medio de cada grupo. Cuando te coloques sobre cada triángulo, el grupo correspondiente cobrará vida. Elimina los tres grupos y sube al saliente de la izquierda utilizando la base de las estatuas como soporte.



Tras derrotar al jefe de la zona, el enemigo que viene después es pan comido: muévete sin parar y evita sus pisotones. No tardarás mucho en acabar con él

Avanza por el puente y coge el Vial de Salud del cofre. Golpea el interruptor y aparecerá una plataforma sobre la zona donde estaban las estatuas. Monta en el ascensor y sube por las escaleras.

En la siguiente habitación hay dos interruptores y numerosas estatuas, pero tranquilo porque sólo tres de ellas cobrarán vida. De nuevo, usa la base de la estatua para acceder a la plataforma que hay encima y activar el interruptor. Baja y emplea la base de la estatua que hay en la parte inferior para saltar a los bloques de piedra. Ahora salta a la cabeza de la estatua y finalmente salta a la plataforma que tiene el interruptor. La puerta de la derecha se abrirá y al mismo tiempo aparecerá un

bloque entre las dos estatuas que hay en la parte izquierda de la habitación. Este bloque conduce al punto donde salvar la partida, por si lo necesitas.

Ahora entra por la puerta que acabas de abrir y verás ocho estatuas y un grupo de bloques de piedra. Destruye los bloques y aparecerá un interruptor. Ponte sobre él y verás que todas las estatuas cobran vida. Destrúyelas y sal por la puerta que se acaba de abrir. Ve abajo hacia la puerta de la cueva que estaba previamente cerrada. Entra por ella y prepárate para hacer papilla unas cuantas estatuas más: corre hasta el final de la habitación y elimínalas a todas para hacer que

Debes volver aquí cuando hayas destruido la otra estatua idéntica.

aparezcan unas escaleras. Baja por ellas y en la siguiente sala acaba con tres estatuas más y con algunos hombres lagarto. Utiliza la base de la estatua que hay en la parte superior derecha para llegar hasta los bloques de piedra. Desde aquí, salta a la plataforma que tiene unas escaleras que bajan.

Hay tres hombres lagarto en la siguiente habitación; acaba con ellos y entra por la puerta. Ve a la derecha en la siguiente sala hasta que llegues a un interruptor. Actívalo y aparecerá una plataforma flotante. Sube a ella y equípate con a Maza de Hierro para que puedas alcanzar el interruptor que hay al fondo, tras lo cual aparecerá otra plataforma. Salta desde la primera plataforma hasta la segunda y desciende para investigar la estatua que hay al fondo antes de bajar por las escaleras de la izquierda. Salta al agua en la siguiente habitación y nada con cuidado alrededor de las bolas. Escala las dos columnas de piedra de la derecha para subir a la plataforma y poder coger el Halcón

Sinceramente, estoy un poco cansado de que me amenacen estatuas gigantescas. ¡Qué soy un simple mensajero, caramba!

del cofre. Baja y sitúate sobre la columna de piedra de la izquierda, de ahí salta a la inferior y luego a la plataforma que tiene un interruptor. Esto destruirá las rocas que bloqueaban la escalinata. Ve hacia ella y prepárate para el ataque de unos cuantos hombres lagarto. Dirígete al hueco que ha dejado la estatua que había en el centro y lanza una bomba a la gran estatua que hay detrás. Ahora vuelve a la habitación donde viste la otra estatua idéntica a ésta y verás que ha desaparecido. Hay un valioso punto donde poder recuperar tu energía señalado por una marca triangular. Las estatuas cobrarán vida una a una permitiéndote pasar entre ellas y poder regenerarte antes de salir.

Cuando entres en la siguiente habitación la puerta se cerrará detrás tuya. Dirígete a la grieta que hay entre las

dos estatuas y deposita unas ocho bombas frente a ella. Cuando se rompa, caerá una piedra y la habitación se llenará de hombres lagarto. Manténte a distancia y acaba con todos. Cuando hayas terminado, habrá un desprendimiento y las rocas bloquearán el agujero. Luego caerá un cofre con una llave que abre la puerta que hay al final de las escaleras que dejaste antes atrás. La habitación con los

¡Poco a poco, me voy haciendo mas y mas fuerte! Estos Viales de Salud son tan valiosos como el oro, pero a menos de que dispongas de 500 Gilders, ésta es la única manera de hacerte con ellos.

Otro pergaminopara la colección. Cuantos más tengas, más posibilidades tendrás de vencer a los futuros jefes finales. ¡Asegúrate también de llevar encima algún Elixir!

círculos de hombres lagarto está justo encima suyo. Vuelve a través de la habitación llena de pinchos utilizando el mismo método que antes pero a la inversa. Asegúrate de que salvas la partida por el camino. Cuando estés de nuevo en la habitación de los puentes, avanza por el superior y baja por las escaleras de la derecha. La puerta que buscas está justo en la parte superior del siguiente pasillo. En la nueva habitación hay un punto donde recuperar tu salud perdida; luego sal por la puerta. Déjate caer por el saliente hasta la habitación de otro jefe final. Tras hablar contigo, el jefe te atacará. También te atacarán más hombres lagarto; intenta ignorarlos y concéntrate en el jefe. Tendrás que usar tu espada para atacarle. y asegúrate de que tienes preparadas unas cuantas Hierbas. Recuerda que cuando el jefe parpadee no podrás dañarle, así que cuando pare golpéale rápidamente. Tiene un ataque que puede paralizar todo lo que esté tocando el suelo, así que cuando veas que salta, haz tú lo mismo antes de que toque el suelo. Si ves que no puedes con él, utiliza el Pergamino de la Tierra y de paso te cargarás a los hombres lagarto.

Una vez que lo hayas aniquilado ve al saliente de la izquierda y sube. Aquí hay dos cofres: el primero tiene un Pergamino de Fuego y el segundo un Penacho de Zafiro. Ahora baja y utiliza el vórtice

dimensional que te llevará de regreso a la habitación donde estaban los Slimes. Si no lo encuentras no te preocupes: sube por la escalera de la izquierda y entra en el resplandor de luz que hay arriba. Luego dirígete a la aldea.

La Pesadilla de Giles

Cuando llegues al pueblo te saludará Jess, quien te informará de que Giles ha caído enfermo. Ve a su casa y habla con los aldeanos que están alrededor de la cama y luego habla con Giles y

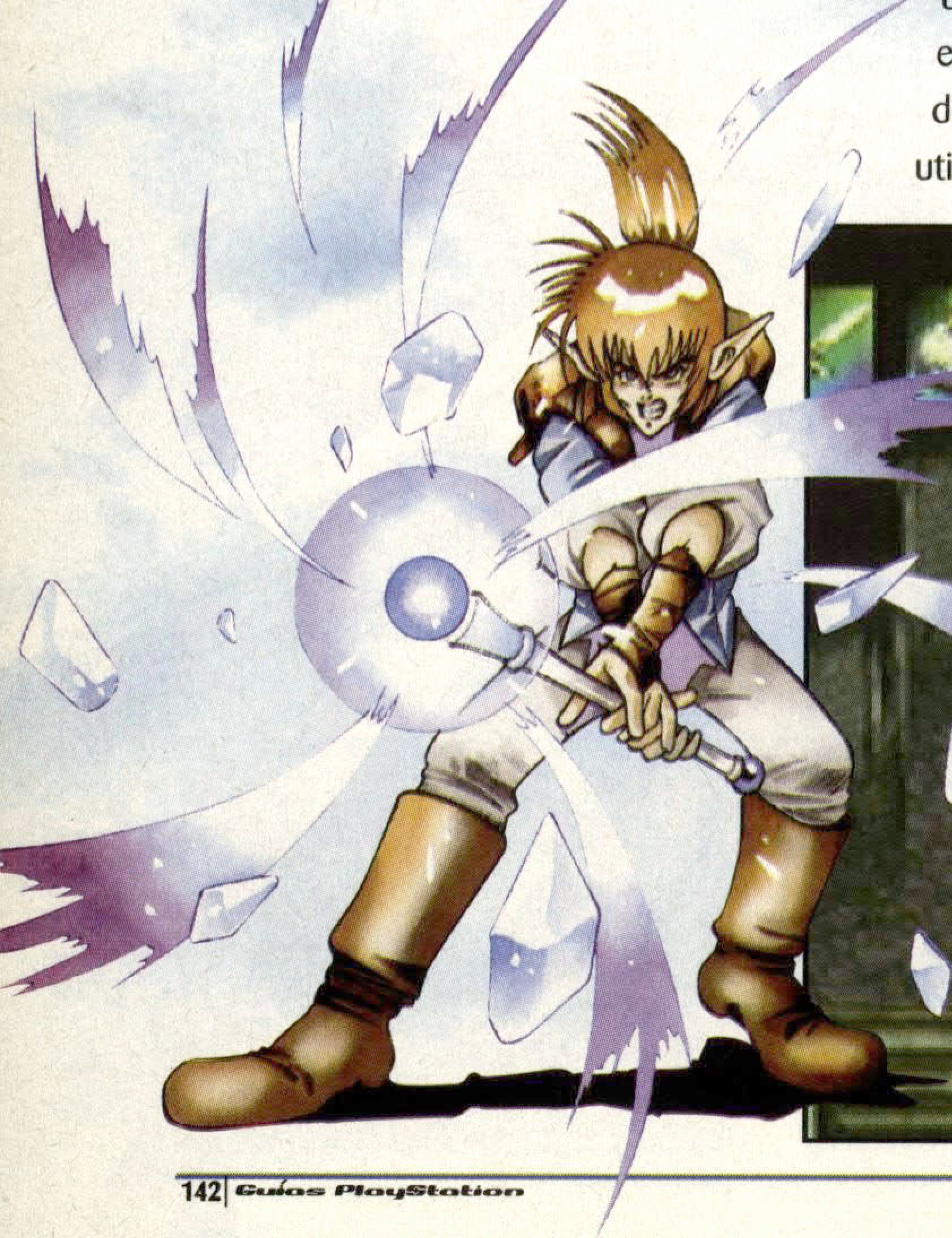
entra en su sueño.

Una vez en la pesadilla, sube y entra por la primera puerta de arriba. Luego por la puerta superior (no subas por las escaleras de la derecha). Cuando entres en la habitación se cerrará la puerta tras de ti dejándote a merced de cuatro Gelatinoids y cuatro Hombres de Piedra (ten cuidado con las minas que sueltan). Tras acabar con ellos aparecerán cuatro Ghouls azules. Extermínalos y aparecerá un cofre, pero ten cuidado porque no es un cofre normal. Cuando te acerques a él cobrará vida y te atacará. Acaba con él y recibirás 30 Gilders, además aparecerá un interruptor. Colócate sobre él para activarlo.

Regresa a la primera habitación y te darás cuenta de que la losa de piedra que bloqueaba tu camino ha desaparecido. Avanza por el nuevo camino y te encontrarás con cuatro Gelatinoids que debes combatir. Aparecerá una vasija sobre la que debes saltar para luego pasar desde ahí a la plataforma con el interruptor.

Una vez que lo hayas activado, regresa a la primera habitación y te darás cuenta de que la pared de arriba ha desaparecido. Entra en la nueva zona y coloca el bloque de priedra sobre la hendidura. Luego camina sobre el bloque y salta sobre la pequeña grieta. Cuando llegues al siguiente bloque, empújalo a la derecha para colocarlo sobre la hendidura y poder pasar sobre ella. Ignora la puerta y ve hacia abajo, a través de las grietas, hasta que veas otro bloque de piedra. Empújalo hacia la derecha y luego cruza; empuja el siguiente bloque hacia arriba y cruza. Entra por la puerta. Hay un vórtice al pie de la escalera que lleva a un punto donde salvar la partida.

Ve a la izquierda del vórtice y golpea el bloque de piedra con tu Maza de Hierro para que caiga del saliente. Ve abajo, salta sobre la piedra y de ahí al bloque para hacerte con el cofre, repite este proceso en el otro lado. Los bloques regresarán a sus



Un par de cantos rodados: utiliza la hendidura para esquivarlos.

posiciones originales. Golpea el bloque que hay a la izquierda para colocarlo sobre la grieta y en esa dirección por encima del bloque. Verás otro interruptor que no puedes alcanzar. Utiliza tus flechas y caerás a la habitación inferior. Utiliza los barriles para abrir el cofre y colócate sobre el vórtice transportador para regresar.

Ahora tienes que repetir este proceso al otro lado de la habitación principal. El interruptor abrirá una puerta en la parte superior de la habitación principal, oculta tras el vórtice. Corre hacia allí antes de que el bloque regrese a su posición incial de nuevo.

Cuando entres en la nueva zona el muro se cerrará tras de ti y entrarán cuatro Ghouls que debes eliminar para continuar tu camino. Tras derrotarlos, avanza y entrarás en una habitación con ocho orbes que debes golpear uno tras otro. Para ello utiliza las flechas y no olvides estudiar la rutina que siguen. Si lo haces bien aparecerá un vórtice transportador, gracias al que podrás pasar a una nueva zona.

Cuando reaparezcas no pases por delante de las caras grabadas en la roca o bloquearán la salida que hay en ese lado. En su lugar, ve por el lado izquierdo y déjate caer por el agujero. Cuando llegues abajo aparecerán tres enemigos. Acaba con ellos y caerán dos jarras enfrente de las dos plataformas con cofres. Ábrelos, golpea el interruptor y corre rápidamente a la derecha, pasando por debajo de la puerta antes de que se cierre. Vuelve atrás mediante el vórtice que verás.

Sal por la puerta que hay justo encima de las rocas y métete en los recovecos para esquivar los cantos rodados. En la siguiente habitación verás cuatro orbes y un cristal. Golpea los orbes en este orden: arriba a la izquierda, abajo a la derecha, abajo a la izquierda y arriba a la derecha. Caerá una vasija que te permitirá alcanzar el cristal. Cógelo con celeridad y pasa bajo los dos bloques de piedra que permenecen de momento en el aire. Dirígete a esa especie de altar, colócate sobre la roca de la izquierda y lanza el cristal sobre el pedestal que hay en medio. El suelo desaparecerá frente a él. Déjate caer desde la izquierda mientras mantienes pulsado el botón en esa misma dirección, de tal manera que aterrices un piso más abajo en lugar de dos. Caerás junto a otro cristal. Cógelo y luego salta hasta el cofre. Deja el cristal junto al cofre y ábrelo. Luego coge de nuevo el cristal y salta sobre el agujero de la derecha. Ahora camina por detrás de las piedras y pasa bajo las bolas con pinchos de la derecha. Cuando llegues al altar, repite el proceso de antes. Déjate caer por el agujero y elimina a todos los Gelatinoids y Ghouls hasta que aparezca un nuevo cristal. Colócalo en el altar y salta abajo mientras mantienes pulsado el boton de dirección hacia arriba para que aterrices sobre un saliente. Entra por la puerta, elimina a todos los enemigos, esquiva las bolas de fuego, vuelve a salir y déjate caer a la izquierda.

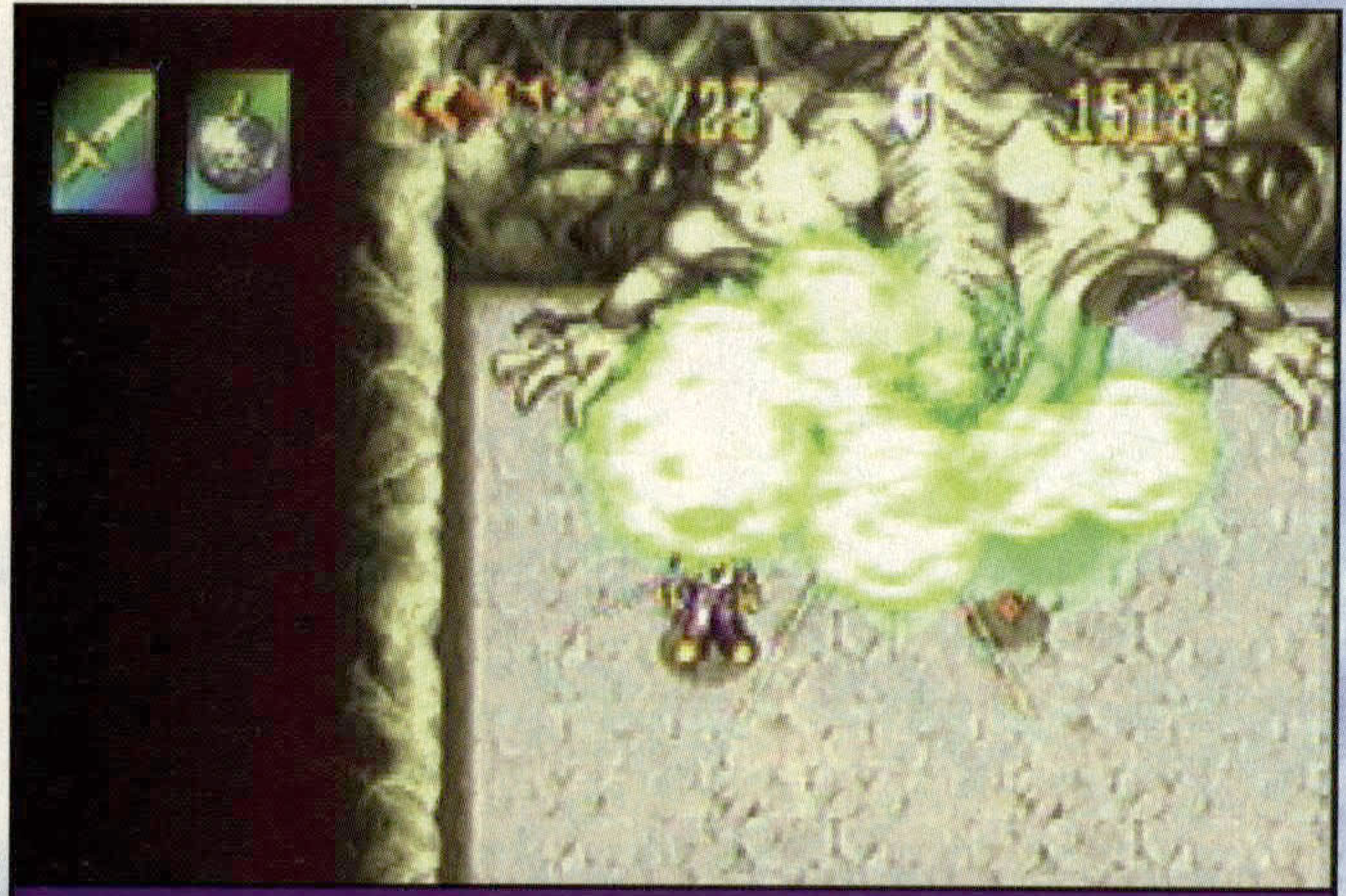
¡Ufff! Ha sido realmente una suerte aterrizar aquí tras ese salto a ciegas. Bueno, la verdad es que no ha sido tan difícil leyendo esta guía, ¿verdad?

Vuela las rocas que hay a la entrada de la cueva, entra en ella y coge la Esencia Maravillosa del cofre. Sal de la cueva y ve a la izquierda, cogiendo la segunda puerta a la izquierda. Avanza a través del laberinto hasta el cofre (date prisa o se elevará antes de que puedas alcanzarlo).

¡Mata, mata, mata! Oh, lo siento, pero creo que coges la idea. La puerta se abrirá cuando termines.

Sal por donde entraste y encamínaate a la puerta de la derecha. Cuando entres en esta habitación verás 16 interruptores que debes numerar en tu cabeza desde el uno hasta el dieciséis. Tienes que activar los que ahoraa te enumeeramos y en este orden: ocho, quince, nueve y dos. Se abrirá una puerta en la parte superior de la habitación. Entra por ella y luego por la puerta del lado izquierdo.

Aquí tienes que activar tres interruptores: el primero está subiendo las escaleras. Salta desde el primer interruptor a la plataforma y luego sube por los escalones para alcanzar el siguiente. El tercero aparecerá justo debajo del segundo. Se abrirá un pasaje en la parte superior y verás plataformas



Este es probablemente el momento más delicado en lo que va de juego. Asegúrate de que Giles está siempre tras de ti, porque si es aspirado se acabó todo para ambos.

con pinchos que te aplastarán si no andas listo. Cuando llegues al espacio estrecho que queda entre las plataformas, salta a su interior y caerás en una plataforma con un cristal. Cógelo y lánzalo al piso de abajo. Luego haz tú lo mismo y recógelo de nuevo.

En el pasaje inferior hay una bola que se mueve elevándose y cayendo en una eterna rutina. Espera hasta que se encuentre en la parte más alta de la pantalla y en ese momento pasa al otro lado. Tendrás que pasar otra bola, ésta se mueve hacia arriba, hacia abajo y a los lados. Luego verás un pedestal donde colocar el cristal con dos vórtices transportadores a cada uno de sus lados. Sitúate sobre el vórtice de la izquierda y llegarás a una pequeña habitación donde debes encargarte de unos cuantos enemigos. Coge los 30 Gilders del cofre y sal por el vórtice. Baja por el agujero que has formado antes y aterrizarás en lo alto de unas escaleras. Baja, esquiva las bolas de fuego y acaba con los cuatro enemigos. Se abrirá una puerta bajo las escaleras. Entra por ella, coge la planta y lánzala para obtener una Hierba. Sal de la habitación, mata a los cuatro enemigos y entra por la puerta que se acaba de abrir arriba. Verás un montón de enemigos inmóviles que te atacarán en cuanto de dirijas a la parte superior de la habitación. encárgate de ellos y se abrirá la puerta de arriba.

Entra, sigue el camino hacia arriba y te encontrarás con Giles, que se encuentra muy enfermo, tirado en el suelo. Septimus te hablará y te dirá que debes derrotar a la Sanguijuela de Almas de una vez por todas. Ante todo, no debes permitir que Giles sea succionado al interior de su boca o morirás instantáneamente. No estaría de más que te aseguraras de que llevas encima alguna Esencia Meravillosa por si te pasara algo malo...

La mejor táctica para acabar con la Sanguijuela consiste en permanecer delante de Giles durante todo el tiempo y lanzar todas las bombas que puedas. Cuando te acerques al monstruo, atácale también empleando con precisión tu espada.

He salvado la vida de Giles, ¿qué se supone que voy a obtener a cambio?

Magyscar

Una mazmorra llena de peligros te espera a continuación. No olvides quemar con las antorchas los matorrales secos que encuentres en su interior.

Primero debes viajar a una nueva aldea que se encuentra directamente al norte de Inoa. Cuando te aproximes a la entrada verás dos banderas rojas. Pasa entre ambas y todo el mundo te estará esperando para felicitarte. Jess llegará y hablará contigo. Te hará partícipe de su preocupación por una grieta que ha aparecido en la parte superior de la habitación. Utiliza la Maza contra el muro que hay sobre el altar, entra en el agujero y avanza hacia arriba. Coge una antorcha y lánzala contra los matorrales. Acaba con todos los enemigos que hay abajo, coge otra antorcha y sube al ascensor. Ponte sobre la plataforma con el matorral encima y quémalo con la antorcha para dejar el paso libre. Ahora ya puedes salir por la puerta de abajo.En la siguiente habitación, mata a los enemigos que te encuentres y colócate sobre la plataforma que hay encima de los pinchos. Cuando muevas a Alundra en una dirección, la plataforma también lo hará en esa misma dirección. De esta manera podrás esquivar las bolas que hay a lo largo del pasillo con pinchos. Cuando llegues al final, salta de la plataforma y sube por las escaleras. Entra en la habitación de arriba, encárgate del enemigo y utiliza los barriles para formar una especie de escalera con la que alcanzar la antorcha. Úsala para quemar los matorrales y poder subir por la escalera y luego lanza los barriles sobre el saliente donde encontraste la antorcha. Sube por la escalera de al lado y lanza los barriles al siguiente nivel. Ahora ya puedes formar otra escalera con ellos para poder alcanzar el saliente del final. Para finalizar, salta sobre el interruptor y se elevarán las bolas con pinchos. Corre por debajo de ellas antes de que caigan y coge la llave del cofre.

Vuelve a la primera habitación y salva el juego entrando en el vórtice. Luego, salta a través de las plataformas y sobre los pinchos hasta llegar a la puerta de la derecha, que debes abrir con la llave. Ignora el cofre que hay en la parte superior de la siguiente habitación y acaba con todos los enemigos de las plataformas centrales. En la parte inferior derecha aparecerá un interruptor que baja las plataformas del centro. Avanza por ellas y lanza una bomba junto al interruptor. Esto hará que se eleven los

ascensores que hay justo encima de ti y que puedas alcanzar la puerta de la derecha. Una vez que estés en la siguiente habitación, sube al ascensor, coge el barril que hay abajo y sube en el siguiente ascensor. Usa el barril para alcanzar el interruptor, que hará aparecer tres antorchas. Utilízalas para quemar los matorrales que bloquean la puerta de la parte superior izquierda y entra por ella.

Acaba con los enemigos y luego salta a la plataforma situada más a la derecha. Desde ahí, pasa a la plataforma colocada encima, coge la antorcha, salta y lánzala

sobre el matorral que está sobre la plataforma grande. Vuelve a la primera plataforma y a la derecha, más allá de la plataforma con la bola de pinchos. Te encontrarás sobre otra plataforma con otra antorcha que debes usar para quemar el matorral que hay en la plataforma más pequeña. Luego salta sobre esta última y bajo las dos plataformas con bolas de pinchos. Encontrarás otra antorcha que debes usar para quemar el matorral de la plataforma que hay justo encima tuyo (salta y lanza al mismo tiempo). Para alcanzar el cofre tienes que pasar de plataforma en plataforma en el siguiente orden: sube a la plataforma de arriba, salta a la más grande y de ahí a la primera plataforma que tiene una bola colgando sobre ella. Desde aquí, salta a la plataforma de arriba donde quemaste el último matorral

y de ahí al saliente para hacerte con el Vial de Salud del cofre.

Regresa a la habitación anterior y déjate caer por el agujero grande que hay en el medio. Coge el contenido de los tres cofres y entra por la puerta. Utiliza el vórtice que hay arriba y salva la partida.

Regresa a la habitación por la que saltaste al gran agujero de en medio y sube a la primera plataforma. Entra por la puerta que hay abajo. Usa la antorcha para quemar los matorrales que hay arriba a la izquierda pero ten cuidado con el agua que gotea o se apagarán las antorchas. Abre el cofre y entra por la puerta que hay abajo.

En la siguiente habitación, esquiva todas las bolas y sube a la plataforma central para coger el cofre. Ahora entra por la puerta inferior. Desde aquí puedes abrir cualquier puerta, así que entra primero por la de arriba y encontrarás Hierbas y otra llave. Ahora ve hacia la parte inferior de la habitación y pasa bajo las bolas puntiagudas. Usa el interruptor para elevarlas y mata a todos los enemigos. Verás como baja el ascensor. Repite esta técnica durante todo el camino hasta que llegues a la puerta.

Puedes utilizar estas antorchas para quemar la maleza antes de que se extienda por todo el planeta en un crecimiento salvaje y desmedido que termine con todos nosotros y... Vaya, lo siento. ¿En que estaría yo pensando?

En la siguiente habitación tendrás que ingeniártelas para utilizar el fuego que escupen las tortugas y quemar los matorrales. Intenta conducir a la tortugas hasta el interruptor y cruza los dedos para que disparen en su dirección. Cuando tengas acceso a él, colócate encima para hacer bajar el ascensor que hay en la esquina superior derecha. Mata a todas las tortugas y aparecerá una vasija con la que alcanzar el ascensor. Una vez arriba elimina a los enemigos y avanza utilizando las antorchas para quemar los matorrales de ambas entradas. La primera entrada conduce a un cofre situado sobre el corredor estrecho. Utiliza el vórtice para pasar a la siguiente habitación.

Esta habitación contiene unas cuantas bolas de pinchos que tendrás que esquivar. Salta desde lo alto de la plataforma donde te encuentras, ve a la derecha y sube a la plataforma con las flechas. Condúcela hacia la parte inferior izquierda y encontrarás un cofre con otra llave. Cógela y vuelve a la parte superior derecha donde debes de usar el vórtice que encontrarás.

Ahora regresa a la habitación de los vórtices y coge el que lleva a la plataforma central de la habitación llena de bolas puntiagudas. Salta desde la plataforma hasta el saliente izquierdo. Entra en la puerta de arriba, acaba con los dos enemigos que hay en el segundo

¡Más conjuros poderosos! Dentro de poco seré el chico más poderoso de la aldea y no se volverán a mofar de mí. ¡Tendrán que pedirme perdón!

nivel y salta por el agujero que hay arriba a la derecha. Ahora usa el interruptor de la parte inferior para hacer que suba el ascensor. Salta sobre él y cuando se aproxime al primer saliente salta y coge la antorcha. Luego vuelve a saltar sobre el ascensor y sube antes de que baje de nuevo. Una vez aquí, usa la antorcha para quemar todos los matorrales y poder hacerte con el Elixir Mágico del cofre. Sal por la puerta que está junto al interruptor, coge las antorchas y quema todos los matorrales que te impiden ir hacia abajo. Evita las gotas de agua y continúa por la puerta de abajo.

En la siguiente habitación, salta a través de los ascensores hasta el saliente inferior y luego salta sobre el interruptor que hay al final para hacer aparecer otro barril y una antorcha. Lanza el barril sobre el ascensor de la izquierda, coge la antorcha y salta sobre el barril y desde ahí al saliente. Quema los matorrales y coge los 30 Gilders del cofre. Sal a través de la puerta inferior. Acaba con los dos

Hay que activar correctamente estos interruptores (¿porqué tengo esta sensación de déja vu?)

zombies antes de subir a la plataforma. Llévala hasta la piedra que hay en la parte inferior derecha y luego salta sobre la plataforma para pararla justo encima de la piedra. Lanza una bomba abajo para despejar el agujero y salta luego hacia él. Ahora te encontrarás en una habitación con un vórtice. Úsalo y regresarás a la primera habitación. Delante de ti hay un interruptor. Ponte frente a él y se abrirá una puerta a la izquierda. Ahora salta abajo y entra por la nueva puerta que verás. En esta habitación hay cuatro interruptores y un ascensor. Si intentas mover los interruptores te dirá que no se puede. Entra por la puerta que hay en la parte superior derecha, quema los matorrales y recoge todos los objetos que puedas de los cofres. Sal y entra en la puerta opuesta. Aperecerás en una habitación

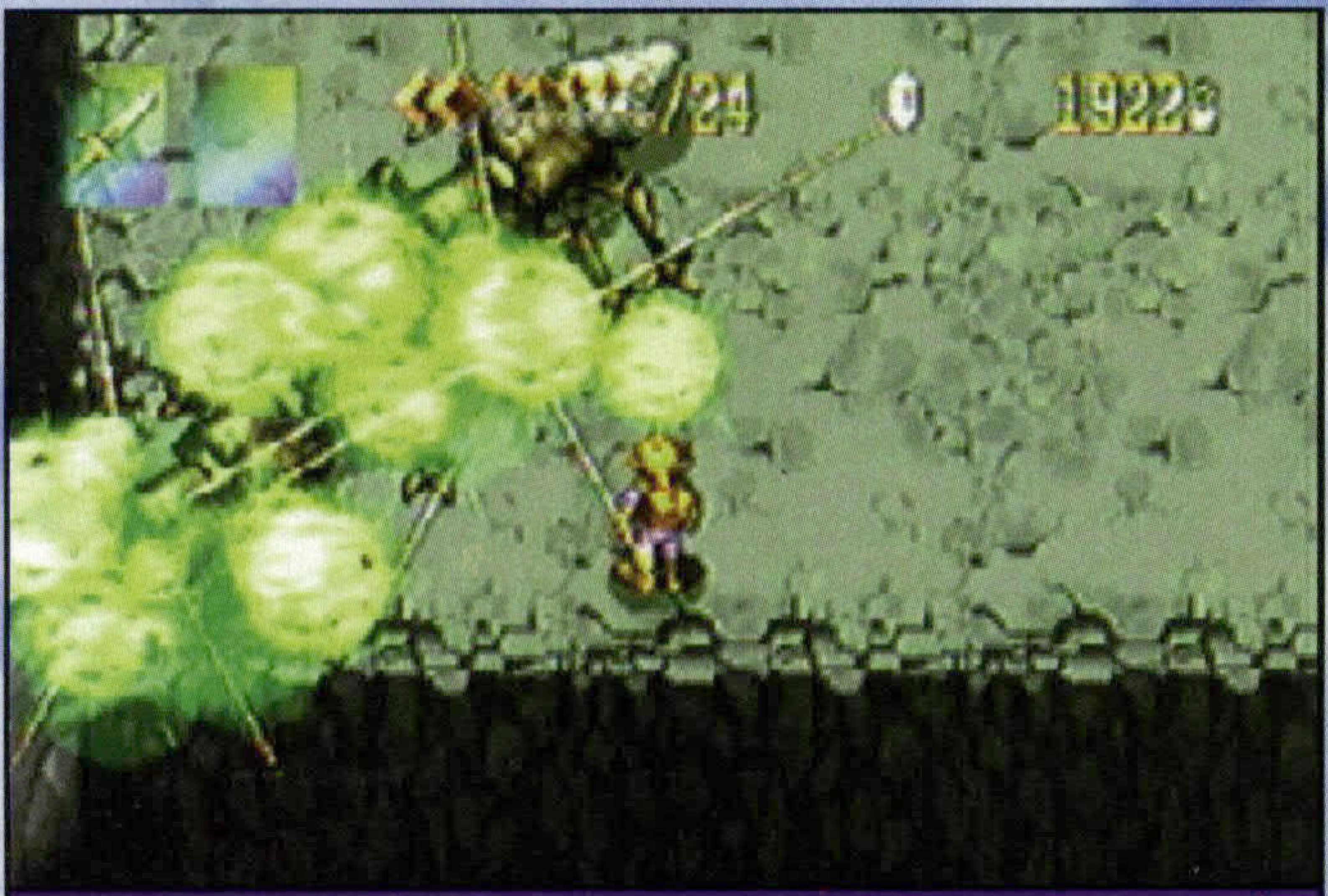
con forma de cruz esvástica con un vórtice al final de cada pasillo. Entra primero en el vórtice de la parte inferior izquierda. Ahora tienes que encender los cuatro postes que hay en las esquinas de la habitación que tiene las antorchas en el medio. Cuando los hayas encendido podrás leer la lápida de en medio. La pista te indica que el interruptor que hay en le parte inferior izquierda de la habitación principal necesita ser preparado.Dirígete a la habitación en forma de esvástica pero esta vez toma el vórtice izquierdo. En la nueva habitación tendrás que utilizar la antorcha que está a la derecha del saliente inferior para quemar el arbusto situado junto al escalón que hay en la parte inferior izquierda. Ahora ve hacia arriba y salta junto a la antorcha que hay en el saliente inferior. Usa la antorcha para quemar los arbustos que hay junto a ti, a la izquierda. Ahora coge la antorcha que hay en lo alto de la habitación y déjate caer al segundo saliente. Sube con la antorcha por los escalones y lánzala sobre el último arbusto. Ahora ya puedes alcanzar el interruptore iluminar la habitación. Lee la pista que hay en la lápida y te dirá que la palanca correspondiente necesita ser

orientada hacia el este. Dirígete al vórtice que hay en la parte inferior derecha y llegarás a una habitación en la que de nuevo tendrás que encender los postes. Primeramente sube a la plataforma y deja que te lleve hasta las dos plataformas superiores que hay a ambos lados de la habitación. Lanza cada una de las antorchas a los postes para encenderlos y luego lee la inscripción de la lápida. Te indicará que debes empujar el interruptor hacia abajo. Ahora salta sobre el

siguiente vórtice situado en la parte superior derecha de la habitación con forma de esvástica.

Verás cuatro antorchas colocadas en la parte superior. Tienes que lanzarlas abajo antes de que comience a gotear el agua. Coge la primera que veas y lánzala mientras saltas hacia el poste situado más a la derecha. Coge la siguiente y lánzala desde el filo hasta el poste más cercano situado en el medio; coge la siguiente antorcha saltando y lanzándola al poste de la izquierda. Finalmente, coge la última con celeridad y salta abajo con ella, esquiva a los hombres de piedra y lánzala hacia el último poste. Lee la lápida y sabrás que debes empujar el interruptor hacia la izquierda. Vuelve a la habitación principal de los interruptores y muévelos en el siguiente orden:

Palanca inferior izquierda: Arriba
Palanca superior izquierda: Derech.
Palanca inferior derecha: Abajo
Palanca superior derecha: Izq.



La muerte del Jefe Cienpiés. En realidad no es tan duro como parece. Golpéale por todo el cuerpo hasta que se ponga de color marrón y luego ve a por la cabeza.

Un momento de gloria para Alundra. Un verdadero héroe se consagra cuando logra la victoria.

Una vez que las palancas estén en la posición correcta la plataforma bajará (salva la partida ahora). Sube montado en la plataforma y cuando llegues arriba monta en el ascensor contiguo. Ignora la puerta que hay junto al saliente y continúa saltando por los ascensores hasta que llegues a la cueva que hay en lo alto. Cuando entres en la nueva habitación, salta rápidamente al saliente de la izquierda. Lanza el barril que hay aquí sobre la plataforma; luego coge la antorcha y llévala hasta el final de la parte izquierda de la plataforma.

Mirando hacia arriba, salta y lanza la antorcha a los matorrales. Ahora utiliza el barril para subir y entrar por la puerta que hay arriba.

En el siguiente pasillo, esquiva las bolas mientras subes hacia arriba. Cuando entres en la siguiente habitación, sube a la plataforma con las flechas y dirígela hacia la parte superior. Sal por la puerta que hay en la parte superior izquierda. Ahora pasa a través de los matorrales, coge la antorcha y pégale fuego a la hilera de pequeños matorrales. Ya tienes libre el acceso a las escaleras. Coge la otra antorcha y sube con ella por las escaleras. Prende cualquiera de los grupos de arbustos para alcanzar el cofre con la llave. Vuelve a la habitación anterior. Coge una antorcha y llévala contigo al subir por el ascensor y por las escaleras de la derecha. Cuando hayas quemado todos los arbustos puedes utilizar la llave para abrir la puerta que hay arriba. En la siguiente habitación, tendrás que cargarte a algunos zombies más y caerán cuatro antorchas. Utilízalas para quemar los arbustos que hay a la derecha. Ahora déjate caer por el agujero de la derecha y te encontrarás en la habitación de un nuevo jefe final que aparecerá por la parte de arriba.

Cada vez que enciendas uno de estos postes, lee la lápida para obtener la siguiente pista.

Evita las rocas que te lanza y termina rápidamente con los capullos que va dejando porque si no tendrás demasiados problemas de los que preocuparte. Sólo puede alcanzarte con su cola-látigo si te encuentras enfrente suyo, así que ya sabes cómo esquivarla. La mejor manera de atacarle es utilizar tu espada mágica contra las partes blancas de su parte trasera, que se volverán marrones al alcanzarlas.

Cuando todas estén de este color (ignora la cola blanca) ve a por su cabeza. Tendrás que repetir este proceso numerosas veces antes de que muera.

Una vez que lo hayas derrotado, Uma, la Reina de la Vida y la Muerte, te dará la enhorabuena y dejará tras de sí dos cofres (uno de ellos ha sido vaciado previamente por los Murrgs y Zanan, pero el otro contiene un Pergamino de Viento). Tras todos esto aparecerás sano y salvo en la casa de Jess, donde no se te debería olvidar salvar la partida.

El secreto del Santuario

Cuando vuelvas a tu habitación, Septimus entrará, te empezará a hablar de Meia y de Ronan y luego se irá. Cuando salgas de la casa Sybill te detendrá en la puerta y te dirá que visites su visión. Te encontrarás cara a cara con Meza, pero justo cuando vaya a atacarte te encontrarás de vuelta en el mundo real. Salta sobre el tejado de la casa de Fein y Luta. Entra por la chimenea y caerás en una zona previamente inaccesible. Abre el cofre y coge el Pase Secreto que te permitirá entrar en las habitaciones inferiores del pub de Riverside, justo al oeste de Inoa. Ponte encima del interruptor para abrir la puerta y dirígete hacia el pub.

Cuando entres, habla con el barman -verá que tienes un pase- y le dirá al guardia que abra la puerta. Ve abajo y entra en la habitación más cercana a la parte izquierda. Te encontrarás en la Arena, el lugar donde se combate contra Slimes a cambio de dinero.

Acepta jugar y continúa haciéndolo hasta que batas el récord (recibirás 480 Gilders y un Vial de Salud). Si continúas ganando puede que consigas además un Halcón Dorado. Ahora sal y entra en la habitación de la derecha: tienes que disparar a los Slimes conforme pasan utilizando tu arco. El primer round es fácil, pero pronto aparecerá una piedra que bloqueará tus disparos y un pollo al que debes procurar no disparar. Tienes que saltar y disparar al mismo tiempo para acertar a algunos Slimes, así que utiliza las sombras que proyectan para calcular mejor la altura. Cuando termines el último round recibirás un Vial de Salud y 480 Gilders. Ahora entra en la siguiente puerta a la derecha y prueba tu

suerte en la ruleta. Sigue las instrucciones e intenta ganar cinco veces en un turno. Esto es bastante difícil, pero si lo logras serás recompensado con 1.200 Gilders y un regalo. Después regresa al piso de arriba y habla con el barman y el chico de la izquierda, quienes te dirán que vayas a ver al Capitán Merrick. Mientras sales del pub fíjate en el cofre de la izquierda; si consigues llegar hasta él destruyendo un tocón de madera y un bloque de piedra conseguirás una Semilla Mágica que te dará dos Cristales Mágicos en lugar de uno sólo. Si has tenido éxito en el juego de la ruleta, ve a ver al Capitán Marrick y te recompensará de manera acorde a los Halcones que hayas conseguido. Si no, regresa a la aldea y visita la casa de Meia y Myra. Te dirán que visites el Santuario (justo al norte de la aldea) y que veas a Ronan.

Cuando llegues encontrarás a Septimus en las escaleras y te dirá que des una vuelta alrededor y busques una ventana por la que entrar. Usa una lápida para subir al muro y dirígete a la casa. Cuando Septimus vuelva a hablar contigo significa que te encuentras en el lugar apropiado. Utiliza el Pergamino de Viento para romper la ventana. Aparecerás en la cocina, así que dirígete a la puerta delantera para que Septimus pueda entrar. Te dirá que examines las habitaciones de Ronan, así que sube por la escalera de la derecha y ve hasta el final del pasillo. Utiliza el arco para golpear el interruptor y la puerta inferior se abrirá y te permitirá entrar en la biblioteca. Mira en la librería que está más cerca de la puerta y te darás cuenta de que falta un libro. Ahora baja las escaleras y habla con Septimus, quien ha encontrado un interruptor que no está seguro de pulsar. Dile que lo haga y entra por la primera puerta de la izquierda. Entra y empuja los dos interruptores saltando desde los escalones hasta las plataformas (debes hacerlo rápido). Cuando lo hayas logrado, un interruptor caerá sobre la plataforma de la izquierda. Sal de la habitación y ve a hablar de nuevo con Septimus. Ha encontrado otro interruptor; empújalo y caerá una bola con pinchos enfrente del altar. Septimus sugerirá entonces que vayas y busques algún interruptor más, así que sube las escaleras principales de la izquierda y entra por la puerta. En la cama inferior del dormitorio verás un agujero. Déjate caer por él para activar el interruptor que previamente habías hecho aparecer y esto abrirá la puerta opuesta en el pasillo superior. En la habitación hay un libro que aparece y desaparece; ignóralo de momento y regresa de nuevo al hall principal.

Habla con Septimus y te informará de que hay una grieta bajo el altar, y luego te ayudará a hacerte con el libro de la habitación anterior. Persíguelo hasta que Septimus se haga con él y luego habla con él para que te dé el libro. Llévalo hasta la estantería de la biblioteca que viste antes y colócalo ahí. La estantería se moverá y podrás pasar a otra zona donde verás un nuevo hueco para un libro. Vuelve a hablar con Septimus y te dirá que ha encontrado otro interruptor más. Responde "sí" dos veces cuando te diga que lo empujes y entonces entra por la puerta que está justo abajo y a la derecha.

Entra por la puerta de arriba y avanza a través de la choza. Coge el Vial de Salud del cofre. Vuelve atrás y fíjate en los tres taburetes: empuja el izquierdo un lugar a la derecha, el de en medio uno a la izquierda y el de la derecha uno hacia arriba. Aparecerá un interruptor sobre el tercer taburete. Púlsalo, vuelve al hall y entra por la puerta inferior. Verás que los taburetes se están moviendo. Tienes que colocar los taburetes en su posición original sobre las marcas del suelo.

Cuando lo hayas hecho, aparecerá un libro. Cógelo, vuelve a la biblioteca y colócalo en el espacio de la librería que estaba vacío. Aparecerá un interruptor en la parte derecha de la estantería. Colócate sobre él y se abrirá una puerta en la habitación opuesta a la que te encuentras. Entra en ella y verás un interruptor. Utiliza la mesa y las sillas para llegar hasta él, actívalo y aparecerá un cofre en medio. Coge la Llave Curiosa del cofre, regresa a la entrada y dásela a Septimus, quien la utilizara para abrir el altar. Baja por las escaleras y encontrarás a Ronan y a Mezla. Tras una breve conversación volverás a tu cama.

La muerte de Sybill

Cuando te levantes, baja las escaleras y verás que Jess ha fabricado para ti unos Guanteletes de Poder; este objeto te permitirá a partir de ahora levantar objetos pesados con facilidad. En ese momento Septimus aparecerá y te dirá que Sybill ha muerto por la noche y que deberías visitar su casa. Habla con Fein y Rumi y sabrás que todo el mundo se encuentra en estos momentos en el cementerio para dar el último adiós a Sybill. Dirígete al cementerio y habla con todo el mundo. Presenciarás la escena de la noche anterior en la que verás el momento en que descubrieron el cuerpo sin vida de Sybill. Vete y los demás te seguirán. Ahora ya puedes volver al cementerio y despedirte tu también de Sybill. Septimus también estará contigo y te dirá que entres en los sueños de Meia y averigües si es amigo o enemigo. Luego ve a ver a Myra.

El pasado de Meia

Cuando llegues, habla con Septimus. Aproxímate a la cama de Meia y entra en su sueño. En la esquina del sudeste hay un vórtice transportador que te llevará a un punto donde poner al máximo tus puntos de vida. Puedes llegar hasta esta zona utilizando las plataformas flotantes. Abre el cofre (Vial de Salud) y sigue por el camino hasta que llegues a donde se encuentra escondida Meia. Cuando la encuentres saldrá corriendo de nuevo. Dirígete a la esquina superior izquierda y verás que se ha abierto la entrada a la cueva. También verás dos interruptores colocados sobre sendas plataformas elevadas. Golpea el inferior primero saltando y disparando al mismo tiempo y luego salta rápidamente sobre el ascensor opuesto. Golpea el otro interruptor y ve hasta la estatua de en medio. Golpéala unas cuantas veces con la espada y cobrará vida para luego salir corriendo. Colócate en medio de la plataforma sobre la que estaba la estatua y tendrás un flashback de Meia y su madre. Ahora ve a encontrarte de nuevo con ella (esta vez está escondida cerca del cofre que contenía el Vial de Salud). Tienes que utilizar los ascensores para llegar hasta la tercera cueva. Una vez dentro, el objetivo es quemar los tres montones de vegetación que bloquean el camino. Primeramente, ve a la derecha y coge la primera

Prueba fortuna en el casino. Acierta cinco veces para ganar.

EL MUNDO ENTERO EN TUS MANOS

❶ Santuario ❷ Mansión del Fuego ❸ Palacio de Hielo ❹ Molino de Agua ❺ CaStillo de Nirude ❻ Bosque de los Murrg ❼ Montaña Torla ❽ El Gran Arbol ❾ Repisas de los Emblemas ❿ Castillo del Lago

Si ganas un determinado número de veces en el casino, empezarán, muy amablemente, a ponerte todo tipo de problemas.

antorcha. Sube con ella por los pequeños ascensores hasta el primer cúmulo de vegetación y quémalo. Ahora lleva le segunda antorcha de vuelta a la izquierda. Hay dos cúmulos de vegetación al otro lado de los muros, así que lleva la antorcha hasta la parte de atrás del muro inferior, salta y lánzala para quemar el arbusto más cercano al muro. Coge la antorcha que hay en la parte superior izquierda de la pantalla y lánzala por encima del muro sobre la vegetación que queda. Pasa alrededor del agua y sube los escalones que hay frente a la estatua, golpéala tres veces y salta a la parte de en medio para ver otro flashback. Sal de la cueva y busca a Meia, que está escondida al sudeste de la zona principal. Una vez que la hayas encontrado, dirígete a la puerta de la quinta cueva (tienes que seguir las plataformas para llegar hasta ella, así que comienza desde los escalones que hay justo a la derecha de las plataformas del centro). Cuando entres, colócate sobre todos los interruptores para activar los ascensores. Empieza con el que está justo enfrente de ti y ve a la derecha hasta que llegues a la parte superior izquierda. Cuando te coloques sobre el último interruptor aparecerá un barril que debes colocar sobre el primer interruptor. Sube y golpea la estatua. Permanece en el medio y verás dos figuras encapuchadas que buscan a Meia. Regresa a la zona principal y ve a la parte inferior izquierda para encontrar a Meia. La siguiente cueva que tienes que abrir se encuentra a la derecha de la última en la que estuviste. En esta habitación hay dos interruptores y algunos bloques móviles. Golpea los interruptores cuando los bloques pasen unos encima de otros, de tal manera que formen una escalera. Sube por ella, golpea la estatua y permanece en el medio para ver otro flashback. Cuando vuelvas a la zona principal dirígete a la sexta caverna. Meia te estará esperando cerca de aquí y cuando te vea correrá al interior de la cueva. Síguela y salta al agua, esquivando la pequeña plataforma de en medio. Nada hasta los escalones de la parte izquierda y pasa hasta el otro lado. Coge el barril y vuelve con él hasta los escalones de la derecha. Utilízalo para crear un escalón más, sube, coge la antorcha y llévala hasta lo alto de los escalones. Salta sobre la plataforma pequeña, salta y lanza la antorcha a la vegetación. La plataforma se desplomará, así que vuelve a subir a lo alto, salta sobre la plataforma más grande y de ahí al medio. Golpea la estatua, ponte sobre el cuadrado y verás a Meia encontrándose con Mezla en la puerta del sur de la aldea. Sal y verás a Meia en el centro de la parte de arriba de la habitación principal. Cuando hables con ella te dirá que juegues al escondite. Utiliza los bloques para esconderte tras ellos

y muévete sólo cuando Meia diga las palabras "Busco un chico guapo". Cuando estés detrás del bloque más cercano a ella y comience a decir dichas palabras, corre hacia ella antes de que termine de hablar. Ella saldrá corriendo hacia la última cueva. Entra en la cueva y volverás al mundo real. Sal de la casa y habla con Septimus, quien te dirá que vayas a dormir. Cuando te despiertes, dirígete a la casa de Nava, situada junto a la playa. Habla con el viejo que está dentro y te hablará de la entrada a una cueva que hay junto al molino de agua. También te dará una Judía mágica que te permitirá acceder a zonas más altas.

En busca de la varita del fuego

Antes de dirigirte a la cueva que hay tras el molino de agua, tienes que realizar algunas tareas previas. Dirígete hacia la mina, sube por las escaleras, ve a la derecha del bloque y llegarás a la parte superior del río. Salta y ve corriente abajo hasta que llegues a la bifurcación de la izquierda, justo encima del remolino. Nada hasta llegues a la siguiente bifurcación, toma el camino de la derecha y sal del agua por el primer vado. Ve hacia abajo y al pasar la roca que hay abajo, lanza la piedra que bloquea el camino. Luego ve abajo y a la derecha. Verás una casa que debes pasar de largo por la parte izquierda. Llegarás a un puente. Ponte sobre él y salta sobre la pequeña roca que sobresale del agua. Ve corriente arriba. Sube por el primer vado que

veas y baja por los escalones de piedra que hay al fondo. Pasa el árbol viviente y llegarás hasta una gran roca. Muévela y entra en la cueva. Baja por las escaleras y, en la siguiente habitación, elimina a todos los pescados que están en círculo para hacer que aparezca un cofre. Entra por la puerta y llegarás a la orilla del mar, donde debes entrar por la primera cueva de la derecha. Una vez dentro, rompe las rocas y salta al agua. Luego ve a la derecha de las bolas y empuja el interruptor -aparecerán dos plataformas flotantes-. Vuelve al primer saliente y salta a través de las plataformas flotantes hasta el otro lado. Rompe los bloques de piedra, sal de la cueva, entra en la siguiente cueva a la izquierda, ve a la izquierda y coge el Elixir del cofre. Vuelve a la zona acuática, utiliza la Judía para subir y sube por las escaleras para salir. Una vez fuera de la cueva, sube por las escaleras de la izquierda y entra en la Mansión del Fuego. Te encontrarás en una habitación con seis candelabros apagados. Lee la señal y caerá una bola de fuego que puedes utilizar para encender los candelabros cambiando su dirección al golpearla. Cuando estén todos encendidos, aparecerán dos pequeñas plataformas en la parte superior. Utilízalas para llegar hasta la siguiente puerta. Entra por ella y verás una estatua y cuadro candelabros apagados. La estatua hablará contigo y te dirá que enciendas los candelabros. Aparecerá de nuevo una bola de fuego con la que encenderlos. Ahora tienes que mover la bola empujándola. Colócala sobre el noveno cuadrado – o lo que es lo mismo, uno arriba contando desde la parte inferior izquierda -. La mejor manera de hacerlo es numerar los cuadrados por hileras de cuatro. Aparecerá un cofre que contiene la Varita de Fuego. Esto te permitirá

quemar cualquier vegetación sin necesidad de antorchas. Tras salir de la casa dirígete al puente que hay a su derecha, sigue el río hacia el norte hasta que llegues a una zona con columnas. En la parte superior encontrarás un cofre que contiene el Nivel 2 del Libro de Agua. Ahora dirígete hacia la Montaña de Torla.

El palacio de hielo

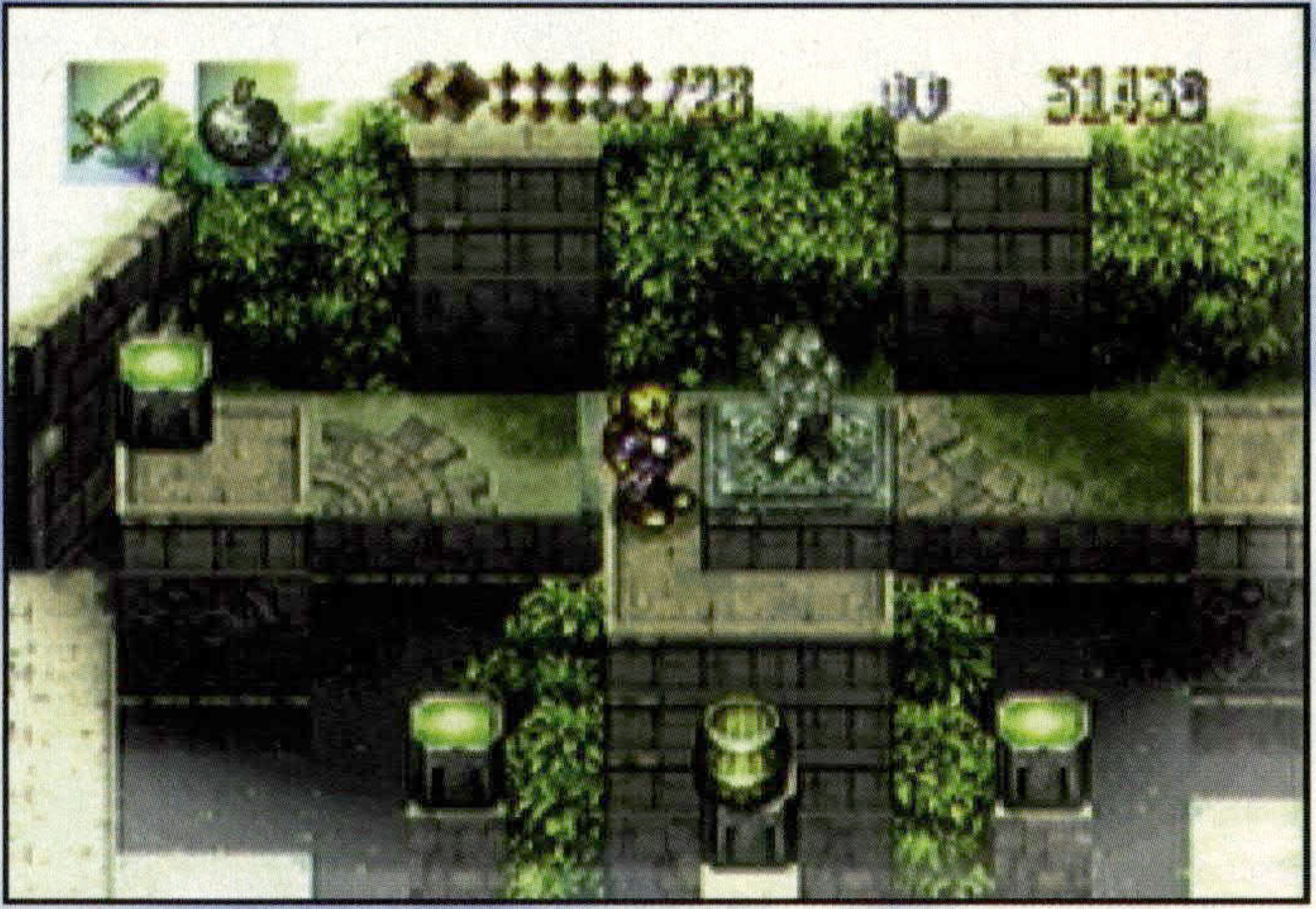
Una vez te encuentres cerca de los dos puentes ve por el de la izquierda y baja. A la derecha hay un arbusto que debes quemar para dejar al descubierto un pasadizo entre las rocas. Avanza alrededor de las plataformas y sigue el camino que va a través de la vegetación con cuidado de no caer de la valla. Aparecerás frente a la entrada del Palacio de Hielo. Quema la vegetación y entra. Te encontrarás en una habitación con seis columnas y cinco interruptores, uno de los cuales está levantado. Hay que utilizar las columnas para activar los cuatro interruptores y luego colocarse sobre el interruptor levantado para abrir la puerta.

Numera las columnas de la siguiente manera:

1	4
2	5
3	6

Ahora mueve las columnas en este orden:

3 – arriba
2 – izquierda
1 – abajo
4 – izquierda
2 – arriba
2 – derecha
3 – izquierda
6 – arriba
6 – izquierda
6 – arriba
6 – izquierda



Meia se lleva un buen susto cuando ve a este tipo dormido en el bosque

Ahora salta sobre el interruptor levantado y la puerta se abrirá. Sube por las escaleras y toma la primera puerta a la izquierda. Coloca la palanca mirando hacia abajo, de tal manera que dos de las puertas se abran. Entra en la puerta más alejada a la derecha. Coloca la palanca a la izquierda y las puertas se abrirán. Entra por la puerta de en medio y sal por la habitación de arriba. La siguiente habitación también tiene seis columnas y, como antes, debes colocar las columnas en una posición determinada de tal manera que puedas saltar al saliente que hay atrás.

Numera las columnas de la siguiente manera:

Saliente	
1	4
2	5
3 banqueta	6

Ahora mueve las columnas en el siguiente orden:

1 – abajo
1 – derecha
4 – abajo
4 – derecha
4 – arriba
3 – arriba
3 – derecha
5 – abajo
2 – arriba
2 – derecha

Una vez que las tengas en posición, salta desde la banqueta y avanza sobre las columnas hasta el saliente. Dentro del cofre está la Varita de Hielo. Sal del Palacio de Hielo y dirígete a la casa del Guardián que está justo a la derecha del Santuario. Baja las escaleras del sótano y verás más candelabros.

Numéralos de la siguiente manera:

1	2	3
4	5	6

Enciende los candelabros en este orden: 1, 6, 4, 5, 2, 3. Caerá un cofre que contiene el Encantamiento de Nava.

Te habrás dado cuenta de que hay numerosos arcos de piedra desperdigados por todo el mundo de Alundra. En realidad, son teleportadores que, ahora que tienes la Varita de Hielo, puedes utilizar. Dirígete al desierto y cuando llegues al comienzo usa la Capa para pasar bajo el muro. Ve hacia la grieta en el acantilado situada a la derecha de la cueva que conduce a la parte superior del desierto. Una vez aquí, dirígete a la esquina superior

izquierda (tendrás que ir a la derecha primero). Utiliza los salientes arenosos para llegar hasta el cofre que hay en la parte superior derecha. Una vez aquí, salta sobre las columnas de piedra de la izquierda y luego, salta sobre el saliente que conduce al risco de la parte superior.

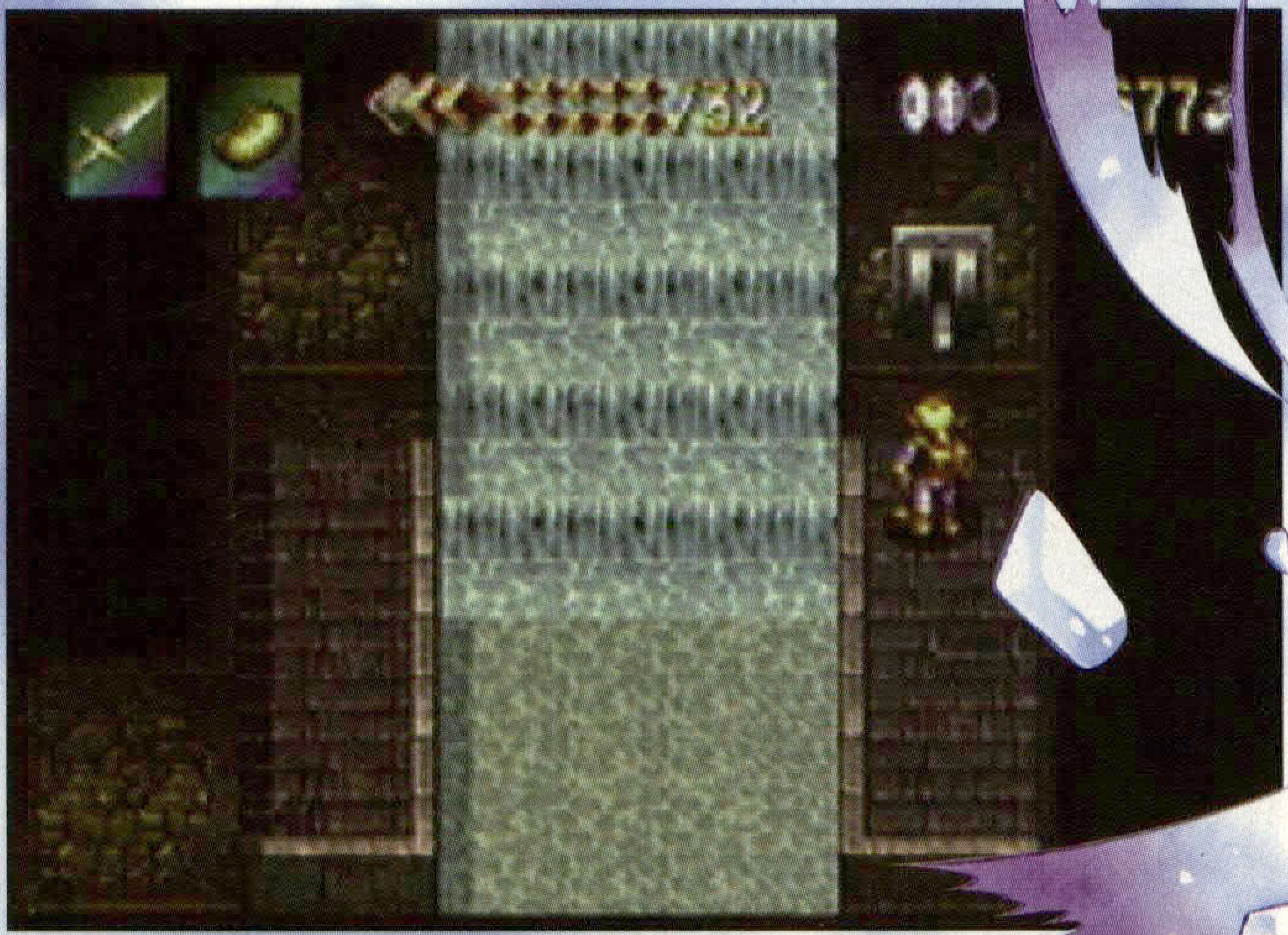
Ve a la izquierda hasta que encuentres la entrada de la cueva situada entre dos columnas. Una vez dentro, usa la tercera plataforma para avanzar hacia la izquierda (es fácil si saltas justo en el último instante). Cuando llegues a lo alto, abre el cofre y coge la llave. Utiliza la Varita de Hielo para congelar las columnas de fuego que hay sobre ti. Rómpelas con la Maza y coge el Vial de Salud del cofre. Regresa a la esquina inferior izquierda del desierto y verás una puerta con ornamentos. Ábrela con la llave. Hay dos interruptores que tienes que activar simultáneamente, así que coloca una bomba junto a uno de ellos y golpea el otro conforme explota. Comenzará a salir agua de un agujero en la pared y se vaciará el foso exterior. Dirígete a la parte superior izquierda del foso, donde están los escalones descendentes. Entra por la puerta que hay entre las dos escaleras y avanza por el pasillo hasta la habitación principal. Berue te dirá que desbloqueará los teleportadores si realizas una misión para él: habrás de pisar en los paneles iluminados en el orden que a continuación te mostrará. Tendrás que repetirlo cinco veces para desbloquear todos los teleportadores. Ahora ya estás preparado para ir al Molino de Agua. Entra en la cueva que está justo a la derecha del molino, nada por el pasadizo estrecho y sal por la plataforma de la derecha. Utiliza la Judía para subir hasta la siguiente plataforma y desde ahí salta a través de la piedra. Utiliza de nuevo la Judía para subir, salta sobre la plataforma derecha que hay en la parte trasera de la habitación y salta de un tronco a otro para hacerte con el cofre que está en la plataforma pequeña. Coge el Vial de Salud y salta de nuevo al agua. Regresa hasta donde plantaste la primera semilla y vuelve a subir de nuevo hasta los troncos. Colócate sobre el cuarto tronco y mientras cae por la cascada échate para atrás un poco. De esta manera caerá sin problemas. Una vez que el tronco haya caído, prepárate para saltar sobre el otro tronco cuando se sitúe paralelamente al que te encuentras. Tan pronto como los troncos hayan pasado las bolas, salta de nuevo al primer tronco, deja que te lleve hasta el saliente de la derecha –justo sobre el remolino– y salta sobre el saliente. Avanza hasta que pases las cajas y golpea el interruptor que hay arriba.

Esto hará que aparezcan unos escalones en la cascada que hay junto a ti. Baja por los escalones y en la siguiente habitación ve a la izquierda y luego abajo justo antes del remolino. Verás tres caminos: ve por el de en medio, que conduce a la cascada que pasaste anteriormente. Aparecerá una plataforma flotante en lo alto de las cascadas. Salta sobre ella y deja que te lleve hasta el saliente inferior. Luego sal por la puerta. Ve hacia abajo de la cascada, pasa la habitación llena de enemigos y cuando llegues al fondo, ve a la derecha. Hay un pequeño escalón aquí. Sube al saliente que hay en lo alto de la cascada grande de la parte inferior, ve a la izquierda y sube por los escalones. En la siguiente habitación, ve a la izquierda y salta grieta para llegar hasta el interruptor que abrirá el pórtico que hay a la derecha. Entra por la puerta, sube por las escaleras usando los troncos para pasar sobre la grieta y mata a los enemigos por el camino pero ten cuidado de no destruir la caja de la derecha. Sube por ella y pasa por detrás de la cascada hasta la siguiente habitación. Cuando entres, los seguidores de Nirude te atacarán. Acaba con ellos y luego golpea el motor hasta que se vacíen completamente los estanques superiores. Colócate tras la cascada y déjate caer por el agujero oculto para poder coger el cofre al que no podías llegar antes. Ahora regresa hasta la habitación donde estaba la plataforma flotante y sube por los escalones que

hiciste aparecer anteriormente en la cascada. Entra en la habitación que hay al final, coge la Hierba del cofre y pasa a la siguiente habitación. Sube por las escaleras teniendo cuidado de las bolas que caen. Salta al agua y pasa a través de la grieta que hay arriba. Aparecerás en un estanque situado justo al lado del Castillo de Nirude.

Un baile con Nirude

Sal del estanque y utiliza la Judía en la baldosa que hay al final de los escalones. Sube y empuja el canto rodado, que caerá rompiendo el que hay justo debajo. Entra en el teleportador, salva la partida y ve a la derecha todo los que puedas. Sube las escaleras hasta lo alto, baja hacia la izquierda y llegarás hasta un gigantesco pie de piedra con una puerta en él. Entra por ella, ve a la izquierda y mueve la última estatua hacia la derecha para dejar al descubierto una puerta. Entra por ella y coge el barril. Utilízalo para llegar hasta el saliente superior y colócate sobre el interruptor. Corre hacia la puerta antes de que se cierre. Una vez dentro abre el cofre, coge el Halcón y sal del edificio. Tras la secuencia, tienes que destruir todas las cabezas de piedra. Primeramente, rompe la que está junto al pie de piedra (tienes que destruirla todo lo que puedas). Luego ve a por la que está colocada arriba a la derecha: sube por las escaleras y ve por la derecha hasta la parte superior donde tendrás que utilizar la Judía para llegar hasta el último escalón. Una vez que la hayas destruido, necesitarás ir al Punto de Inspiración para alcanzar la última cabeza. Regresa al desierto y ve a la izquierda. Sal del desierto justo por encima de los escalones que llevan hasta el estanque que vaciaste anteriormente. Pasa los tres arcos de piedra, sube por la escalera y ve a la derecha a través de los árboles. Cuando llegues arriba, rompe la cabeza y regresa al Castillo. Entra por la puerta del pie y verás huir a los perseguidores. Entra por la puerta de la derecha, coge la Hierba del cofre y regresa hasta la primera habitación.



Empuja la estatua del centro para colocarte detrás de ella y sube por las escaleras de la izquierda. En la siguiente habitación encárgate de los enemigos, esquiva las bolas de fuego, colócate sobre el saliente y golpea la cabeza que ha dejado caer el seguidor hasta que se rompa. Salta sobre ella y de ahí a los escalones de la derecha. Entra por la puerta y en la siguiente habitación coge el barril y salta sobre la plataforma móvil que hay en medio. Cuando llegue a lo alto, salta y lanza el barril sobre el saliente superior. Luego baja hasta el fondo y salta a través de la plataforma de la izquierda. Coge el siguiente barril y salta sobre la siguiente plataforma. Coloca el barril junto al saliente de tal manera que puedas subir a él.

Coloca el barril que lanzaste junto al filo de la derecha, de manera que puedas alcanzar el otro lado. En cuanto entres en la siguiente habitación los perseguidores lanzarán algunos enemigos contra ti. Sal de la habitación y vuelve a entrar inmediatamente. De esta manera pulsarán por error el otro interruptor (revelando así unas escaleras ascendentes) antes de que escapen de nuevo. En la siguiente habitación al apretar el interruptor aparecerá un barril: asegúrate de que aterrice en la plataforma móvil, y salta sobre ella para poder cogerlo. Salta al otro extremo y coloca el barril al lado de las escaleras,
para acto seguido
subir por ellas

Más vida para el cuerpo. La verdad es que nos hacía falta...

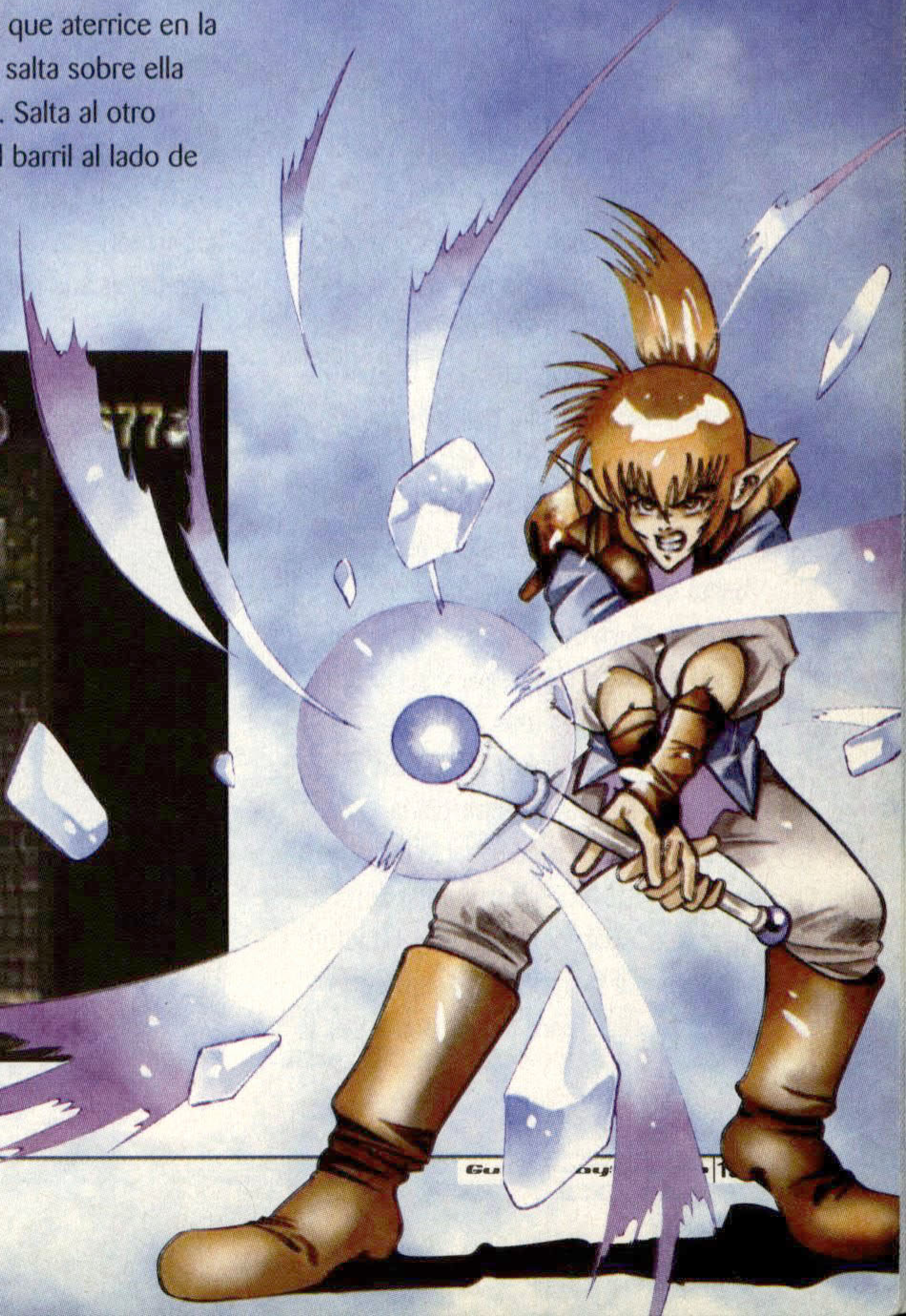
hacia la próxima habitación. En ella, tendrás que colocar todas las estatuas sobre los interruptores, pero ten cuidado porque sólo podrás hacerlo una vez. Numera a las estatuas de la siguiente manera:

1	
2	
3	
4	5

A continuación, empújalas en las siguientes direcciones:

1 izquierda
2 derecha
3 derecha
4 izquierda
5 derecha

Una vez las hayas colocado todas en la posición correcta, pulsa el



interruptor final para alzar la piedra que está bloqueando las escaleras. En la siguiente habitación salta por encima de la grieta para poder llegar a los cofres. Uno contiene Hierbas y el otro una llave.

Camina hasta donde puedas ver el comienzo de una escalera, y ponte sobre ella. Tras eso vuelve a la habitación con los dos interruptores y entra por la puerta de abajo. Verás que estás en el exterior. Una vez allí, sube por las escaleras de la derecha, y métete por la puerta al final de las escaleras.

Cuando entres en esta habitación, unos seguidores te dirán que has caído en una trampa, y a continuación activarán una cabeza de piedra situada en lo alto de la habitación, que escupe bolas de fuego. Ábrete camino hacia la derecha empujando la estatua a la izquierda y subiendo por la escalera. Cuando llegues a lo alto de la segunda escalera, salta a la izquierda y desciende por ella hasta llegar a las columnas negras. Una vez allí, sube por las escaleras hasta que llegues a un interruptor, empújalo y retrocede hasta situarte al otro lado de la cabeza. Destrúyela para que cese la lluvia de bolas de fuego, y sube por las escaleras a lo más alto de la habitación para salir por ahí. En la siguiente habitación empuja la columna de en medio hacia la zona oscura, y después entra en la zona tu también. Aparecerás en la habitación de antes, al lado de la estatua en lo alto. Empújala para poder pasar por la puerta que hay detrás de ella. Dentro verás un signo que te mostrará la secuencia para iniciar el motor: izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Ahora empuja la estatua de la izquierda hacia la izquierda y la estatua de la derecha hacia la derecha. De esta manera se iluminarán tres interruptores. Sitúate encima del último para elevar los bloques que bloquean las escaleras, y dirígete hacia cualquiera de ellas para llegar al cuarto del motor. Una vez en él, coloca los interruptores de tal manera que se correspondan con la secuencia anterior, conectando de esa manera el motor. Una vez hecho esto, vuelve a la habitación con las columnas blancas alineadas alrededor de un agujero y sal de ella por la salida de la izquierda. En la siguiente habitación salta sobre el ascensor para llegar a la plataforma superior.

Una vez en ella, entra por la puerta, esquiva las esferas que te encontrarás dentro y desciende por las escaleras. Evita las bolas pequeñas, empuja la estatua a la izquierda para desbloquear el acceso a una puerta, y métete por ella. Dentro verás a otro seguidor, que rápidamente se encerrará tras una puerta. Sal de ahí y vuelve a la habitación con las púas y las plataformas flotantes. Dirígete hacia la derecha y abajo utilizando los interruptores para activar las plataformas, coge la Hierba del cofre, y métete por la puerta situada en lo alto. En la habitación de al lado, desciende y sal por la puerta de abajo. Cuando entres, serás atacado por más seguidores. Acaba con todos, y aparecerá un cofre en lo alto de la habitación. Coge la llave y retrocede a la habitación anterior. Nada más entrar, un seguidor activará la cabeza de piedra de lo alto de la habitación. Colócate en la plataforma del centro, y utiliza las flechas para romper la cabeza. Tras eso, vuelve a la habitación llena de púas y métete por la puerta de arriba a la izquierda, y retrocede sobre tus pasos hasta volver a la puerta tras la que se encerró antes el seguidor, ábrela y entra por ella. Nada más pasar, se cerrará detrás de ti, por lo que tendrás que apretar los torniquetes de plata lo más que puedas, comenzando por el situado más a la derecha, para que de esa manera caigan unas rocas del techo y destrocen la puerta. Una vez hecho esto, salta sobre las rocas y sal de la

habitación. Vuelve a la primera habitación -en la que esta el vórtice donde salvar la partida- y sal de ella por la puerta principal. Verás como las rocas que bloqueaban las escaleras caen según pasas. Sube por ellas y sigue hacia la izquierda hasta que llegues a un cofre que contiene el Libro de la Tierra.

Retrocede hasta las escaleras y entra por la puerta de arriba, asegurándote de que llevas puesto el brazalete encantado de Nava, que te protege del fuego. Nada más entrar en la primera habitación verás a unos seguidores que acaban de terminar de prepararte una trampa, y que te dejarán con varias cabezas de piedra a las que tendrás que destruir. Una vez te hayas encargado de ellas, entra en la habitación de la derecha.

Desciende y empuja la primera estatua a la derecha, la siguiente y la última a la izquierda. Tras eso, tírate por el agujero de en medio. En la siguiente habitación te las tendrás que ver con siete cabezas de piedra. La de en medio tiene un rayo bastante poderoso, por lo que lo mejor será que no te despistes; las otras disparan bolas de fuego, por lo que si sigues llevando el brazalete de Nava no tienes de qué preocuparte. Deberás destruir a las cabezas en el siguiente orden (de izquierda a derecha y de uno a siete): seis, tres, dos, uno, cinco, siete y cuatro. Ten cuidado con la de en medio cuando trates de destruirla, ya que te causará mucho daño. Cuando hayas acabado con las siete aparecerá un cofre con la llave de la puerta exterior en su interior. También aparecerá una plataforma flotante, así que móntate encima de ella. Vuelve al exterior del castillo a través del punto de salvar partida y sube por las escaleras. En cuanto entres, otro seguidor advertirá tu presencia y activará una plataforma con púas. Sube lo más rápido que

puedas por las escaleras de la izquierda y salta a la plataforma. Salta sobre el interruptor de la derecha y tras eso vete por la puerta de la derecha.

Una vez dentro, empuja la estatua más pequeña de la izquierda para revelar un cofre. Tras eso, empuja las dos estatuas de lo alto para revelar un interruptor. Al apretar este último, aparecerán unas escaleras en lo alto que llevan a una puerta. Entra en la siguiente habitación, baja por las escaleras y dirígete a las plataformas. Te atacará un grupo de seguidores, pudiendo recoger el Vial de Salud de un cofre una vez los hayas despachado. En la siguiente habitación se encuentra el jefe de este nivel.

A este enemigo no tienes porqué atacarle: simplemente dirígete todo el rato a la parte inferior de la habitación y utiliza tu espada para destruir los cantos rodados que verás enfrente de ti. Con que llegues abajo del todo y permanezcas el tiempo suficiente te habrás probado a ti mismo. Una vez lo hayas derrotado, aparecerá Zorgia y tratará de destruir a Nirude. Tras eso, aparecerá Miming y recibirás el Escudo de Topacio y la Capa Acuática, que te permitirán bucear.

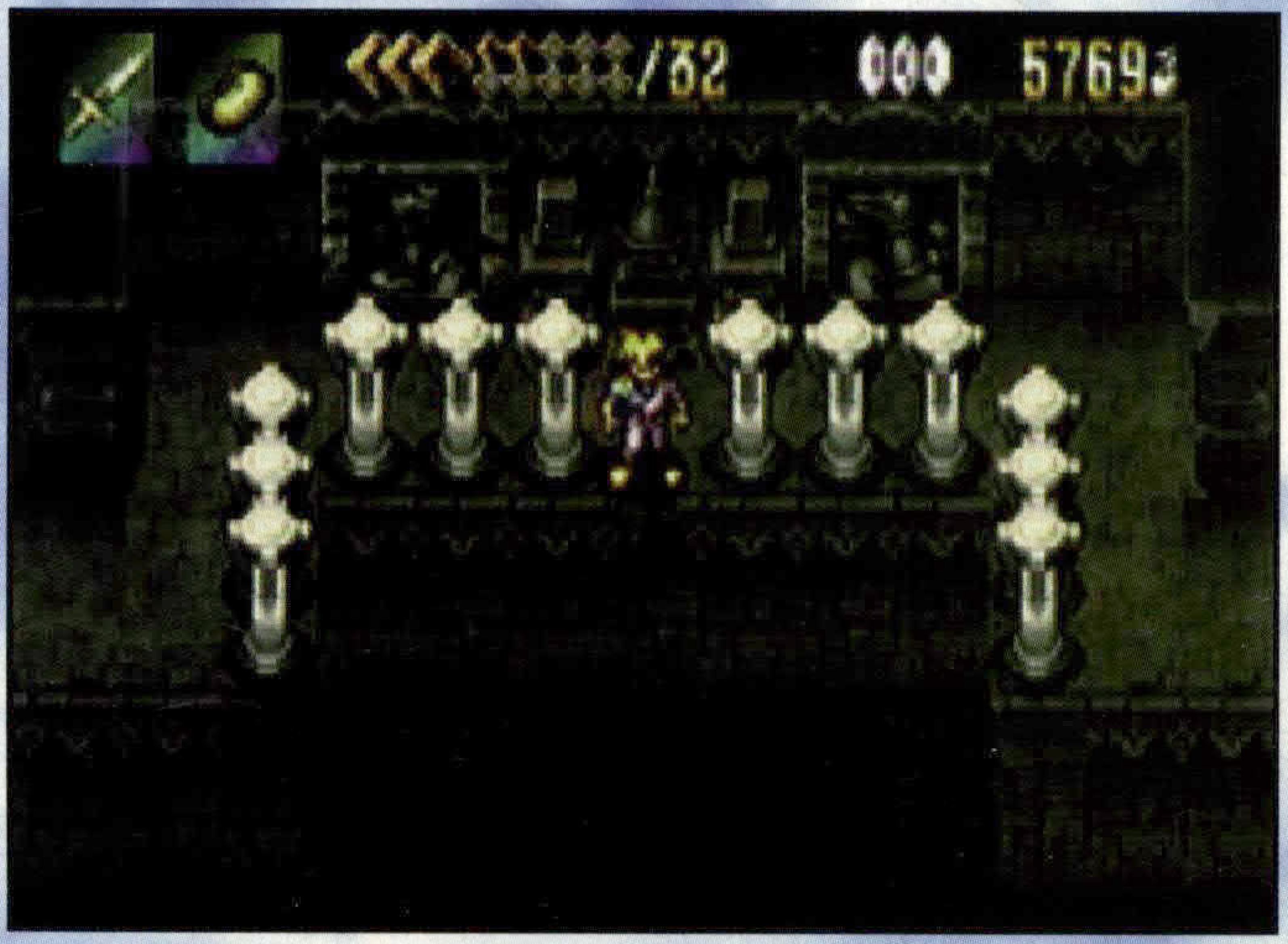
Sientes que alguien te está mirando? Sólo hay una manera de solucionarlo: destruye estas caras tan feas. Asegúrate de que lko haces en el orden correcto.

La conspiración de Ronan

Dirígete hacia el estanque situado al oeste de la mina. Entra en el primer remolino que veas y luego en otro más grande. De esta manera llegarás a Estanque de las Hadas. Una vez pasados los pequeños riscos, desciende por las escaleras y sitúate en el vórtice de la izquierda. Coge el Vial de Salud del cofre en el fondo del risco, sitúate sobre en el interruptor de abajo, dirígete al pasillo en el que estaban los cantos rodados y utiliza el vórtice. Si caes al laberinto acuático, utiliza el agujero de lo más alto para volver en una burbuja. Desde el vórtice de lo alto, desciende por las plataformas pequeñas, utilizando tu sombra como guía. Utiliza el vórtice del fondo de la habitación, y también el que se encuentra en la siguiente habitación. Los cofres de aquí contienen Hierbas que puedes coger si las necesitas. Dirígete al vórtice del extremo superior derecho. Stenia, el Dios del Agua, te preguntará acerca de Mezla y te dará una nueva espada. Sal por el vórtice de lo más alto de la habitación inundada (por encima de las púas) y retrocede sobre tus pasos hasta salir de las cuevas, utilizando el remolino pequeño para volver al río. Tras eso, vuelve al pueblo.

Una vez allí, visita la casa de Lutas, y escucha todo lo que tiene que decirte, respondiendo "sí" a las preguntas que te formule. Cuando Meia salga, síguela al Santuario, y en cuanto termine de hablar con Ronan, vuelve a ver a Jess y vete a tu cama a dormir.

Nada más despertar, te enterarás de que Jess ha muerto. Cuando llegues al cementerio, Ronan te acusará de haberlo matado. Tras volver a tu casa, recibirás una Llave Pequeña. Utilízala para abrir el cofre de la habitación y obtener así el diario de Jess. Una vez leído obtendrás una Armadura Rota, y contemplarás una serie de flashbacks relativos a Jess.



Los quince minutos de Elene

Cuando salgas de la casa aparecerá Gustav, quien te dirá que Elene está enferma y que necesita tu ayuda. Ve a su casa para ver qué puedes hacer, y accede a entrar en el sueño cuando te lo pidan. Una vez en

el sueño, sube por las escaleras y salta en la dirección de la flecha. Pulsa el interruptor y toma el vórtice de lo alto. Entonces, tras matar a los enemigos, pulsa el interruptor y utiliza el vórtice transportador que hay tras él. Sube por las escaleras, y ve en la dirección de la flecha, para llegar así hasta el siguiente vórtice. En la zona siguiente, usa el vórtice que hay en la parte superior, sube por las escaleras a lo más alto y utiliza el otro vórtice que verás ahí. Sigue las instrucciones de Meia al pie de la letra y atraviesa el vórtice en cuanto llegues.

A continuación desciende por los bloques y entra en el vórtice de la derecha. Encuentra el camino oculto bajo el gran estanque de agua para llegar al Halcón de la parte superior izquierda y al interruptor, que te permitirá bajar los bloques que llevan al vórtice. Entra en la cabeza de Meia para cruzar el agujero, y tras eso pulsa el interruptor de lo alto, antes de llevar el barril al otro lado para obtener así la llave del cofre. Abre la puerta y entra en el vórtice. Nada más llegar verás una serie de cristales que tendrás que destruir en un orden determinado. Comienza con el de en medio cuando aparezca un triángulo. De esta manera ese resquebrajará el cristal inferior izquierdo. Salva la partida , y tras eso dirígete al otro vórtice. En el saliente arenoso activa el vórtice situado arriba a la izquierda, para a continuación caminar hacia el centro del muro y caer así al lado de los cofres que viste antes. Tras eso, vuelve a la otra pantalla y activa el vórtice de la parte superior izquierda.

Ahora tomarás el control de Meia: salta a la cabeza de Alundra y usa los dos interruptores de arriba. Tras eso, vuelve al saliente inferior y regresa por el vórtice. Dirígete al vórtice que hay a mano derecha, pulsa el interruptor y vuelve al saliente arenoso con cuatro vórtices (uno en

cada esquina). Activa el que se encuentra al fondo a la izquierda. Sube por las escaleras, pulsa el interruptor para parar la esfera y a continuación salta a lo más alto de los postes desde arriba. Salta desde el poste con el triángulo a las escaleras de la izquierda, coge la llave y retrocede a través del vórtice. Vuelve a la habitación en la que te convertiste en Meia y sal de ella a través del vórtice situado en lo más alto. Acaba con los gusanos para hacer bajar las columnas y abre la puerta de arriba. Al pasarla, te las tendrás que ver con dos jefes (dos ojos enormes), a los que tendrás que golpear a conciencia cuando desciendan y se pongan a tu alcance. La mejor manera para destruirlos es mantenerte siempre debajo de ellos o a un lado. Una vez derrotados, rompe el cristal que encontrarás más

adelante cuando veas que en su interior comienza a formarse una especie de lágrima.

Vuelve al interruptor central (el del punto de salvación) y vete por el vórtice de la izquierda. Activa los interruptores uno tras otro para hacer aparecer las escaleras que conducen a los vórtices de lo alto y entra en el de la izquierda. Vete por vórtice de la derecha, ignorando por ahora los interruptores. Pulsa el interruptor para alzar el poste con forma de lágrima, vuelve a la habitación con cuatro vórtices y entra por el de abajo a la derecha. Coge la llave del cofre de arriba y vete a la habitación con los dos interruptores que no pulsaste

antes. Meia te ayudará aquí. Utiliza la llave para abrir la puerta y entrar, pero ten cuidado, porque nada más pasar te las tendrás que ver con más Slimes. Utilizaa misma técnica de antes, rompiendo el cristal cuando se ponga amarillo.

Vuelve a la zona principal con los cristales y ve ahora el que está arriba a la derecha. Activa los interruptores de esta habitación de la siguiente manera: abajo, arriba, abajo. De esta manera se alzará el bloque. Camina hasta el vórtice y baja el símbolo de fuego. Una vez hecho esto, vete por la puerta que está encima de las dos palancas de la habitación anterior. Vete por el vórtice de la izquierda, rompe los bloques para liberar a Meia y sal de ahí por el vórtice situado arriba a la derecha. Una vez en el otro lado del puente, salta a la izquierda del símbolo de fuego y coge la llave del cofre. Vuelve a la habitación con las llamas, vete por el vórtice del extremo superior izquierdo, y tras eso arroja los peñascos a los agujeros para bloquear las salidas del fuego.

Entra en la habitación para vértelas contra otro gigantesco Slime. Lo único que tienes que hacer es esquivar el fuego y golpearle sin cesar. Rompe el cristal y vuelve a la zona principal, para acto seguido introducirte por el vórtice del extremo inferior derecho. Coge el Vial de Salud del cofre de la izquierda, y tras eso salta al centro del gran agujero. Encuentra el vórtice del extremo superior derecho de esta habitación, y te encontrarás con Meia, que está tratando de activar un interruptor. Salta a su cabeza para hacer que el interruptor funcione. Una vez hecho esto, vuelve al puente por el vórtice del centro de la habitación con los salientes. Una vez arriba, podrás acceder a unos cofres y coger de ellos una llave. Vuelve a la habitación con los salientes y trata de activar todos los interruptores sin tocar el suelo. Utiliza para ello las columnas. Tendrás que empujar algunas fuera del saliente, de tal manera que puedas saltar sobre ellas. Una vez hayas activado todos los interruptores, vuelve a la parte de arriba de la habitación, asegurándote de nuevo de que no pisas el suelo. Entra en la habitación para encontrarte con Elene, que te devolverá al mundo real. Tras eso, Gustav te dará la Maza de Acero a cambio de la de Hierro.

De nuevo Giles

Dirígete a casa de Giles para ver qué está ocurriendo y podrás ver que los Murrg están en el exterior. Tras hablar con todo el mundo, mátalos y vuelve a la casa. Habla con Meia y tras eso sube las escaleras en busca de Septimus. Giles se habrá convertido en un Hombre Lobo. Una vez haya muerto, despertarás a la mañana siguiente ávido de venganza.

El bosque Murrg

Ve a la tienda del acantilado para cambiar tu vieja armadura por una nueva. Lurvy te preguntará si quieres que te la arregle. Respóndele que sí, y tras eso vuelve a la aldea. Ve a hablar con Meia, y de esta manera obtendrás la Gema Arbol. Ve hacia el bosque desde las ruinas. Cuando llegues a unas escaleras enormes, cerca de tres cofres en fila, sube por ellas hasta llegar arriba del todo. De esta manera alcanzarás la puerta principal, en donde utilizarás tu bomba para poder pasar dentro. Empuja la roca fuera del saliente para que caiga en el de abajo y despejar así el acceso al este.

Una vez los Murrg te hayan lanzado su esfera con púas, dirígete a la cueva con matorrales cubriendo la entrada. Ve por el saliente lleno de hierbas de la derecha, quema los matorrales y entra a la cueva que verás al final del sendero. Empuja el bloque con tu Maza y entra en la cueva que hay entre los árboles. Pulsa el interruptor del fondo y usa la bomba en el muro bloqueado. Tras eso, mata al Murrg y coge el cofre de la caverna de en medio. Pulsa el interruptor de la izquierda para abrir la puerta sur, y métete por ella rápidamente. Coge el Vial de Salud del cofre que hay en el exterior, vuelve a la cueva y sal por la puerta de la izquierda. Mata al Muurg, y después sal por la puerta de arriba a

la izquierda. Acciona la palanca, mata al enemigo, regresa y sal por la salida del sur.

Ahora te las tendrás que ver con un Golem de Piedra, pero no te preocupes, ya que unos pocos golpes de tu espada lo reducirán a gravilla. Pulsa el interruptor de arriba para ganar acceso a las escaleras de la izquierda. Una vez fuera, sube por las

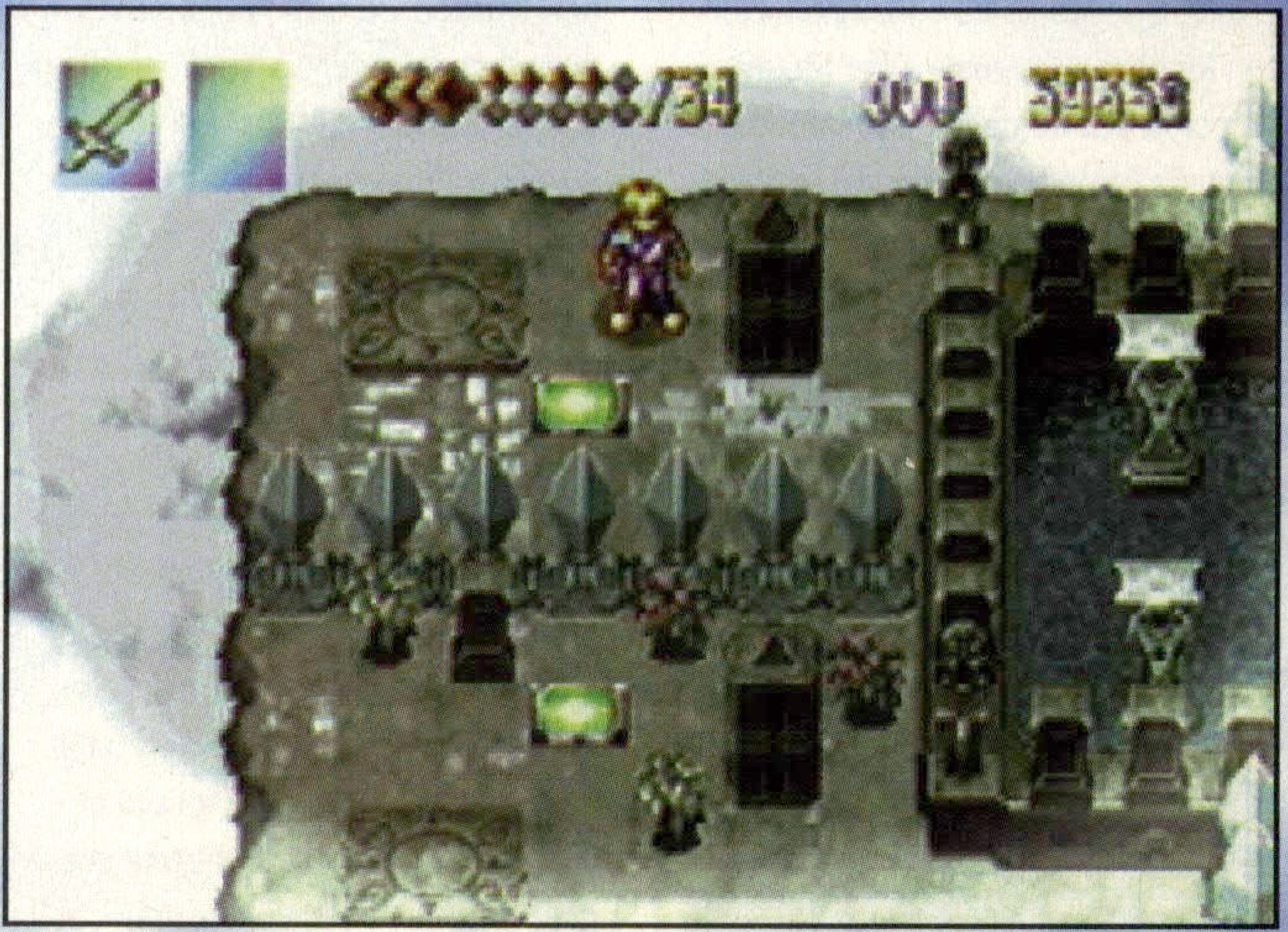
escaleras y quema los matorrales. Entra en la cueva de arriba y sal por la puerta de la izquierda. Coge del cofre el Arco de Sauce, y tras eso utiliza el teleportador cercano para salvar la partida y para activar el teleportador del otro lado. Tras eso, dirígete a la cueva que está bajo el teleportador y acaba con todos los Muurg que te ataquen. Tras acabar con ellos verás que una segunda oleada de enemigos se abalanza sobre ti. Una vez hayas despachado a esta segunda tanda, podrás adentrarte en la cueva y encontrar la puerta oculta que se encuentra en el muro derecho de la primera cueva, y tras la que se encuentra un vórtice. En la siguiente habitación, pulsa sólo el interruptor de lo alto, para bajar así el bloque de la derecha y poder utilizar el vórtice de lo alto. A la derecha de éste, hay una puerta secreta. Utiliza el vórtice más cercano que veas, dirígete a la derecha, y utiliza el vórtice que verás allí.

Verás que has vuelto a la habitación con los puentes. Pulsa el interruptor superior para bajar el bloque de en medio, y tras eso pulsa el interruptor de abajo para bajar el último bloque antes de salir de la habitación por el vórtice de abajo. Sal por la parte de abajo de la siguiente habitación antes de que te ataquen. Una vez fuera, quema los matorrales, baja, sube por las siguientes escaleras que te encuentres, y quema todos los matorrales que veas en ella. Sigue subiendo y entra en la cueva de la izquierda. Elimina a todos los hongos y sal por la puerta oculta que se encuentra en la parte inferior izquierda. Tras ella te encontrarás con un vórtice. Utilízalo y aparecerás en el puente. Salta al vórtice que está más

Serás atacado por estas cosas tan extrañas. ¡Dales una buena paliza!

lejos a la derecha, acaba con todos los Muurg que te ataquen y sal por la puerta que se encuentra al otro lado del puente. Una vez fuera, mira a la derecha en el tercer escalón, y empuja el torniquete que verás a la derecha hasta que puedas acceder al teleportador. Una vez hecho esto, vete a la derecha por encima del teleportador y obtén el Halcón del cofre. Tras eso, sube por encima del teleportador.

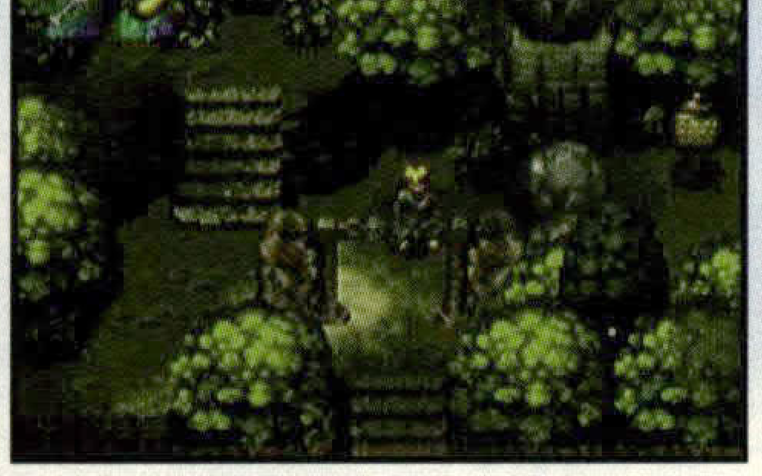
A continuación serás hecho prisionero por los Muurg. Cuando te encuentres atrapado en una celda, fíjate en el agujero del muro posterior. Utiliza una bomba en él para escapar. Aparecerás en un laberinto, en el que tendrás que encontrar unas escaleras, y luego pasar por una serie de habitaciones hasta que llegues al exterior. Entra en la segunda caverna



Con un dominio el lenguaje tan bueno como el tuyo, no creo que estés en posición de darme la charla por llegar tarde, ¡¡ten mucho cuidado conmigo!!

por la izquierda, coge los Gilders del cofre y mata a todos los Muurg antes de salir por la parte de arriba. Una vez más, acaba con todos los Muurg y se abrirá la puerta. Continúa hasta que encuentres un interruptor en un agujero. Sube por las escaleras de la derecha tras haberlas activado, déjate caer desde el balcón y activa el interruptor de arriba. Tras eso, utiliza las plataformas flotantes para llegar a los interruptores que se han elevado, y posteriormente para llegar al balcón de la derecha. Atraviesa las dos habitaciones y toma las escaleras en lo alto. Una vez estés en la habitación con los maderos, mata a los Muurg y sal por la puerta de la parte inferior de la siguiente habitación (ya vendrás a por los cofres más adelante)

Cuando vuelvas a estar en el exterior, dirígete a la izquierda, baja y continúa en dirección izquierda hasta que llegues al tejado de una cabaña.

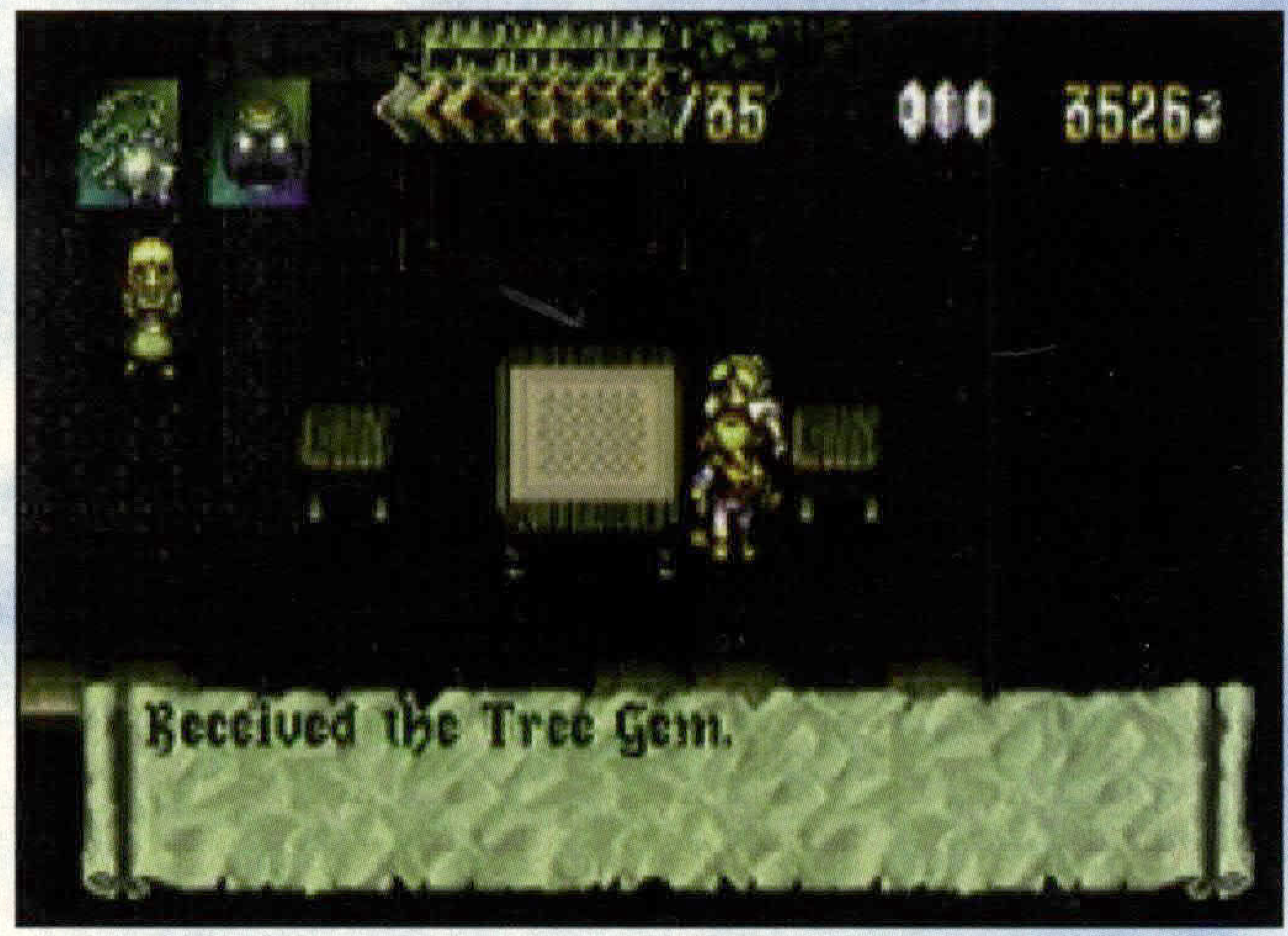


Entra en ella por la chimenea, y tras eso desciende por las escaleras.

Mata a los Muurg para liberar al cerrajero y después síguelo escaleras arriba, en donde te abrirá la puerta. En el exterior te encontrarás con tres cabañas. Habla con el cerrajero y éste accederá a abrirte una puerta. Vuelve a la entrada principal en el árbol, mata a los Muurg y el cerrajero te abrirá la puerta. Sube por el ascensor y atraviesa la habitación con las bolas de fuego para salir por la parte inferior. Empuja hacia arriba el torniquete situado abajo a la izquierda y de esta manera se abrirá la puerta de al lado. Sal por ella.

Te encontrarás de nuevo en la galería. Dirígete a la derecha, coge el Halcón y baja por la escalera inferior. Activa el interruptor para hacer que descienda una escalera y dirígete hacia la izquierda hasta que llegues a una entrada. En esta habitación podrás descender hasta el cuarto en el que dejaste antes los cofres. Tras repetir este proceso unas pocas veces, metete por la puerta de arriba, ve hacia la izquierda y arroja una bomba a la losa de piedra. Introdúcete por el agujero y recolecta los contenidos de los distintos cofres, y a continuación utiliza la plataforma para llegar al saliente. Pulsa el interruptor para abrir las puertas, ve a la derecha y sube por las escaleras. Ve a lo alto de la habitación y salta desde el final. Tras eso, aprieta el interruptor para abrir la puerta que lleva al cofre, en el que podrás

hacerte con otra llave. Una vez obtenida, vuelve a la habitación en la que pulsaste el interruptor y sal por la puerta de abajo. Una vez fuera, ve lo más lejos que puedas hacia la izquierda para poder coger el Vial de Salud, y tras eso dirígete a la cabaña y abre la puerta. Mata al Muurg que encontrarás en el interior y obtén del cofre la llave del ascensor. Dirígete a la caverna central del árbol, sube por el ascensor y dirígete a la puerta cerrada. La llave no encajará perfectamente, por lo que tendrás que buscar al cerrajero para que te la arregle. Lo encontrarás en la cabaña a la derecha del árbol. Una vez te haya reparado la llave, vuelve al ascensor. Nada más llegar arriba, mata a todos los Muurgs para abrir la puerta. Tras eso, sube por las escaleras exteriores para enfrentarte a Zanan, el Jefe Árbol. Derrotar a Zanan es muy fácil: lo único que tienes que hacer es correr alrededor de él, atacándole con tu espada. No trates de golpearle cuando esté rodando, ya que no podrás hacerle daño, y esquiva todas las rocas que te tire. Vigila también a los Muurgs que convoque. Una vez lo hayas derrotado, recibirás dos objetos. Ha llegado el momento de volver a la aldea.



Torla, la Montaña de Fuego

Un pequeño consejo: lleva el brazalete encantado de Nava para protegerte del fuego.

Habla con los habitantes de la aldea y visita la tienda, en donde te dirán que necesitas la Varita de Hielo, que afortunadamente ya tienes. Encamínate a la zona que hay a la izquierda de la Montaña de Torla, donde verás un bloque de piedra que tendrás que romper. Cruza los dos puentes y desciende a la zona con los las. Utiliza los geysers para alcanzar la entrada. Una vez dentro, utiliza el candelabro de la izquierda para alzar la puerta, la Varita de Hielo para congela los pilares de arena, y finalmente tu Maza de Acero para romperlos. Tendrás que repetir este proceso muchas veces, por lo que lo mejor será que te lo aprendas bien. Como la mayor parte de este nivel es bastante lineal, sólo explicaremos los puzzles y las partes más complicadas. En la habitación con los nueve candelabros, ilumínalos para hacer que baje el bloque. Después, apágalos para que se vuelva a alzar. Asegúrate de estar cerca del bloque

Déjate de rollos y pelea conmigo si te atreves, tú...... murrger

cuando apagues el último, para que puedas saltar sobre él antes de que se eleve. Cuando llegues a la habitación con una estatua que te pida que enciendas los candelabros en un orden determinado, ilumínalos de la siguiente manera:

1. el que está junto a la estatua
2. el de arriba a la derecha
3. el de abajo a la derecha
4. el que está bajo la baldosa con forma de octógono
5. el de abajo a la izquierda
6. el de arriba a la izquierda (zona de salida)
7. el de arriba en el centro.

Cuando hayas hecho esto, vuelve a la losa con forma octogonal para poder acceder a otras habitaciones. La salida está arriba. Cuando llegues al jefe de este nivel, asegúrate de que llevas puesto el brazalete de Nava, ya que así serás inmune a sus ataques de fuego. De lo único de lo que tendrás que preocuparte será de las rocas que caen, pero tampoco son excesivamente peligrosas. Atácale sólo con la Varita de Hielo, ya que es el único arma que puede dañarle. Cuando hayas terminado, el Dragón se habrá congelado y recibirás otro objeto.

El secuestro de Bergus

Ve a la casa de Wendell para ver qué es lo que está pasando. Tras una breve charla con todas las personas presentes, se te pedirá que entres en el sueño de Bergus. Este sueño es bastante peculiar, ya que en realidad está formado por los sueños de dos. Por eso, lo que hagas en una mazmorra tendrá repercusiones en la otra. Una vez estés en la zona marrón con los cuatro interruptores y el vórtice, acciona los interruptores en

¿Os vais a creer todo lo que os digan, manojo de esclavos malolientes?

el siguiente orden: abajo a la derecha, arriba a la derecha, arriba a la izquierda, abajo a la izquierda. Una vez hayas hecho esto, vuelve por el vórtice. En la habitación con los cuatro interruptores, el orden es el siguiente: arriba a la izquierda, arriba a la derecha, abajo a la derecha, abajo a la izquierda. Cuando llegues a la habitación marrón con el barril y el bloque, utiliza el barril para poder alcanzar el saliente tras pulsar el interruptor, y luego retrocede hasta el vórtice. Ahora ya puedes acceder a la baldosa interruptor, y gracias a ella a la puerta de arriba. Cuando llegues a una habitación marrón con un vórtice y dos interruptores, entra en el vórtice. Serás testigo de una secuencia que muestra el orden en el que hay que activar los interruptores. Cuando termine, encamínate hacia la izquierda y pulsa el interruptor que verás más abajo. Nada más terminar, utiliza el vórtice que verás por encima, repite todo esto en la mazmorra marrón y tras eso vuelve. En la mazmorra marrón pulsa los interruptores en el orden siguiente: izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha e izquierda. Tras eso, entra por la puerta de abajo y

mira como los candelabros se iluminan. Utiliza el vórtice e ilumina los candelabros en el siguiente orden: superior derecho, inferior derecho, superior izquierdo e inferior izquierda. En cuanto hayas hecho esto recibirás una llave de un cofre, la cual podrás utilizar en la puerta de arriba. Cuando llegues a la parte del espejo en la que están los interruptores, púlsalos en el siguiente orden: tres, uno, cuatro y dos. Tras eso, vuelve a la habitación de los cuatro interruptores. Utiliza el vórtice y ve arriba y a la derecha, en donde verás un interruptor y un nuevo vórtice. Pulsa el interruptor para abrir la puerta de arriba y entre en el vórtice para repetir el proceso. Vuelve a la mazmorra azul y entra en la habitación del lanzallamas. Sube el escalón que hay tras él y cruza por la plataforma para llegar a una zona nueva.

Cuando llegues a la siguiente zona

de espejos, ilumina los candelabros en el siguiente orden: cinco, tres, uno, cuatro y dos. Nada más terminar, vete hacia abajo hasta que llegues a una habitación con tres estatuas. Justo en la anterior tendrás que matar a un Muurg. Coge el Vial de Salud y el Halcón de los cofres antes de pisar sobre el vórtice, ya que en cuanto lo hagas empezará tu combate con el jefe de este nivel. La mejor estrategia que puedes utilizar con él es la de concentrarte en una sola de las criaturas, golpeándola sin cesar, y evitando ser alcanzado por su rayo. Esto es bastante sencillo, ya que en cuanto sean golpeadas, las criaturas cesarán en sus ataques. Manténte siempre en movimiento y no tendrás ningún problema. Una vez hayas derrotado a todas las bestias aparecerá una luz azul. Introdúcete en ella para volver a la zona del Gran Árbol. Allí serás hecho prisionero junto a Bergus. Para escapar, golpea la estatua hasta que se rompa y ponte al lado de la puerta hasta que aparezca una roca que golpee el interruptor y la abra. Ya puedes volver a la aldea.

Bautismo de fuego

Cuando vuelvas a Inoa verás que el pueblo entero está en llamas. Busca a Wendell en su casa, y éste te dirá que los responsables del incendio son los Muurgs. Búscalos por toda la aldea hasta que hayas acabado con ellos y dirígete a la casa de Beaumont para hablar con todos los que estén alrededor de la mesa del comedor.

Enfrentándote a Ronan

Ve a la tienda y coge la armadura que Naomi te dará. Tras recogerla ve junto a la fuente a hablar con Meia, y tras eso encamináos al Santuario en busca de Ronan. Tras la escena en la que llega todo el mundo, Ronan te atacará. Lo mejor que puedes hacer para derrotar a este jefe es utilizar tu Maza de Acero. Cuando esté cargado no sólo destruirá las espinas alrededor de ti más rápidamente que cualquier otra arma, sino que además te permitirá golpear a Ronan al mismo tiempo. Asegúrate de que evitas el rayo con el que éste te atacará. Para ello, un truco muy útil es que te fijes en la dirección de su brazo cuando apunta. Ten cuidado también con las descargas que lanza, ya que cuando las dispare se echará a un lado y no serás capaz de golpearle. Lo mejor que puedes hacer es no perder la calma y asegurarte de que mantienes unos niveles de salud elevados. Utiliza el Libro del Agua si es necesario, ya que repondrá tu salud por completo y creará a tu alrededor un escudo durante un corto período de tiempo.

Una vez hayas derrotado a Ronan, los aldeanos se reunirán en el Santuario y te propondrán un plan. Si no tienes la Espada Bastarda, recibirás una Espada Sagrada.

Hacia Nava

Dirígete a la cabaña de la playa, baja por las escaleras y atraviesa las distintas habitaciones. Dentro de la zona principal hay un laberinto interminable de habitaciones. Tu

objetivo es encontrar una escalera con doce orbes púrpura. Cuando la encuentres, dirígete a la puerta. Tras eso, tendrás que golpear un orbe en cada una de las habitaciones del laberinto, y una vez hayas terminado volver a la escalera, en donde podrás comprobar que la puerta está abierta. Volverás a encontrarte en el exterior, donde podrás usar la Judía para llegar a los cofres de arriba y recibir un Vial de Salud. Cuando lo hayas recogido vuelve a la parte trasera izquierda de la casa para conseguir el Libro del Viento. Con él podrás entrar en el edificio, en donde te encontrarás a Nava en el suelo, el cual te dará una

Este dragoncillo no podrá hacerte nada si llevas el brazalete de Nava.

Piedra y te pedirá que la coloques tras él, dándote otro objeto en cuanto lo hagas. En ese momento aparecerá Zorgia, que te atacará tras soltarte un discurso.

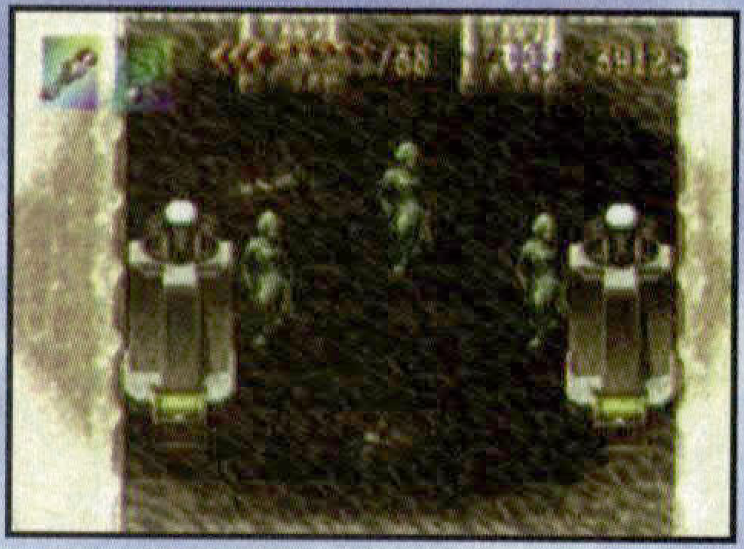
La mejor estrategia para derrotar a este jefe es la de esquivar sus discos arrojadizos. Sí, ya sabemos que es bastante difícil, pero haz lo que puedas, y atácale con la espada cuando aterrice. Asegúrate que tienes tu vida a tope. Si utilizas con él el Libro del Agua seis veces, deberías hacerle daño suficiente como para matarle. Este jefe tiene dos ataques extremadamente poderosos pero poco precisos: el primero es una ola de llamas que surge del suelo, pero que es fácil de evitar. El otro ataque es una lluvia de meteoritos que surge del cielo, pero que también es fácil de esquivar. Una vez derrotado, aparecerá una visión de Nava y te pedirá que coloques los emblemas en su sitio.

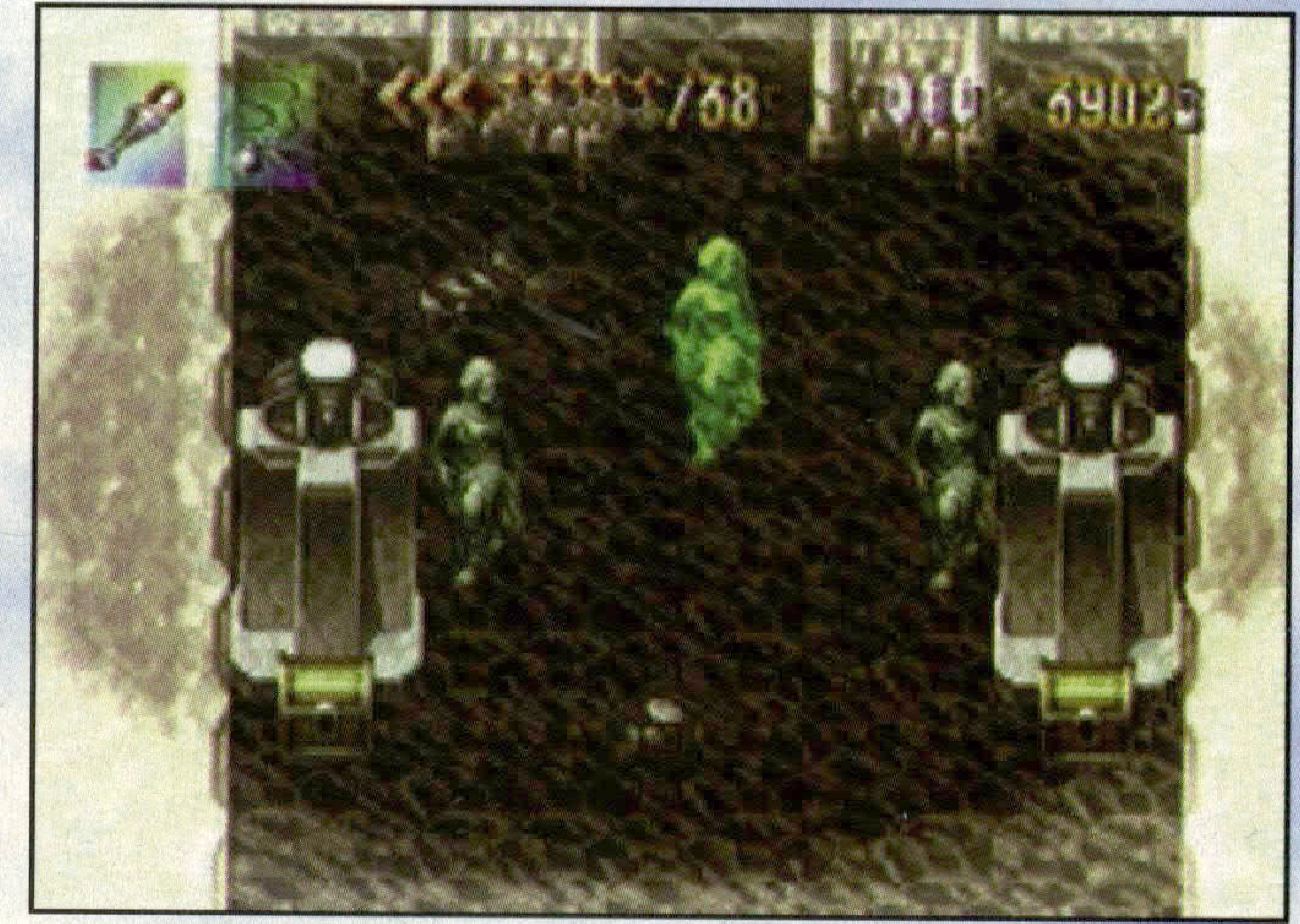
El Castillo del Lago

Tu tarea ahora es la de colocar todos los emblemas en sus lugares respectivos. Seis de ellos son bastante fáciles de encontrar. Coloca

los tres primeros en las repisas de piedra y otros dos en las otras repisas que verás por ahí cerca. Tras eso, dirígete al puente situado al sur y salta al agua por la parte izquierda. Nada hacia el muelle más cercano de la isla y coloca el emblema en él. Tras eso, vete a la Mina, y desde allí a la cascada de la izquierda. La caverna que se encuentra allí es la que conduce a la baldosa sobre la que colocar el último emblema. Una vez hayas colocado los siete, un castillo surgirá de las aguas.

Entra en el castillo por el lado derecho y acabarás en el agua. Continua colocando los barriles como si fueran los peldaños de una escalera, de manera que puedas subir por ellos. Sube por las escaleras y utiliza el arco para activar el interruptor, bajando el pedestal que bloquea tu camino. Tras eso, prepárate para eliminar a toda la horda de enemigos que aparecerán





en cuanto abras la puerta, metiéndote por la puerta de la izquierda una vez los hayas despachado a todos. Dentro de la torre, mata a todos los enemigos y sal por la puerta de la izquierda. En la próxima torre, dale la vuelta a los interruptores para que bajen los cofres, y tras eso vuelve a pulsarlos de tal manera que se queden uno enfrente del otro. De esta manera caerá un último cofre, del que podrás obtener una llave.

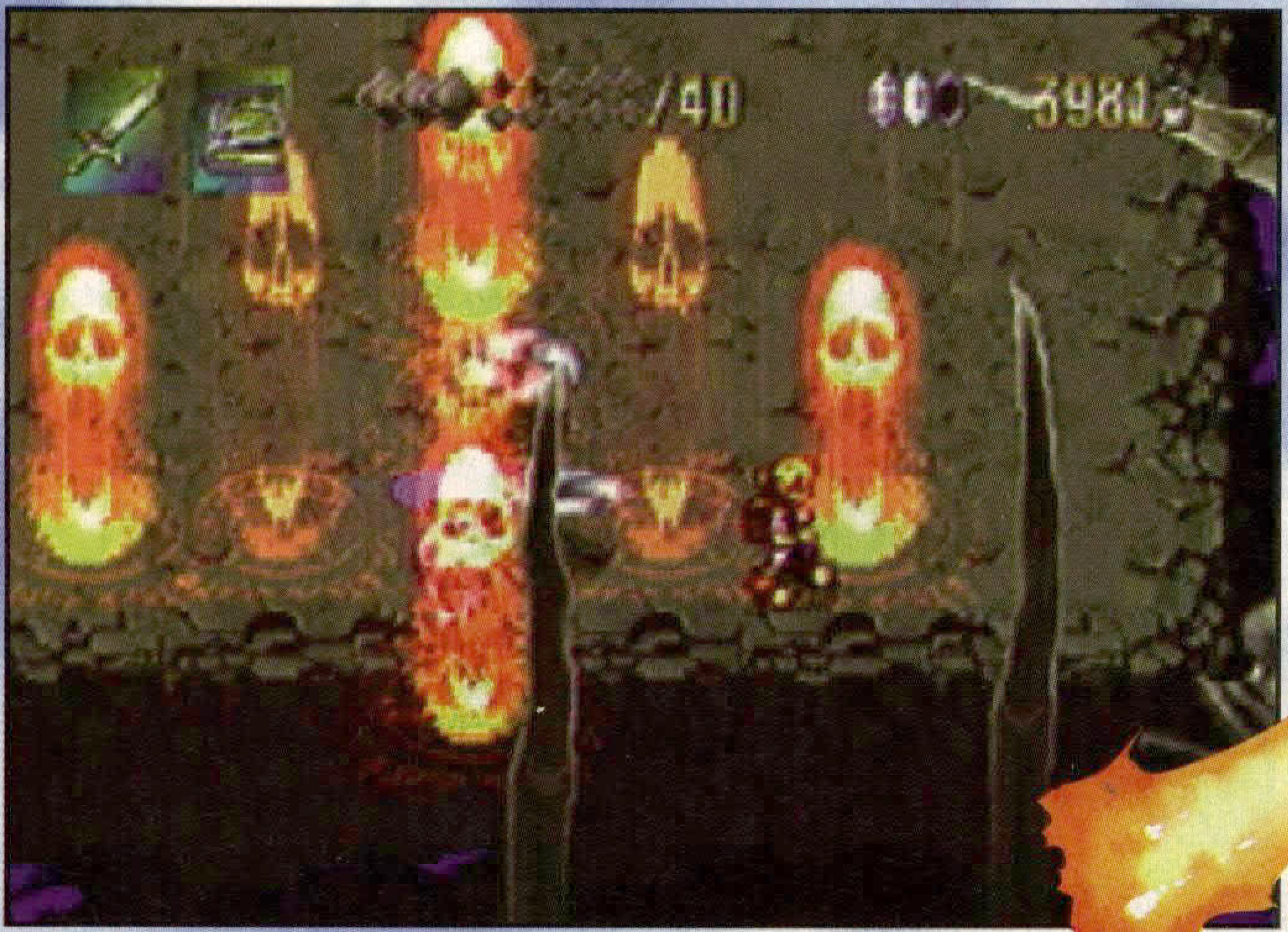
Con ella en tu poder, vuelve a la otra torre y desciende por las escaleras. Metete por la primera puerta que verás a la derecha, coloca los barriles en los dos interruptores, y sal igual que entraste. Baja por las escaleras y abre la puerta cerrada. Destruye el ojo de plata de en medio con tu arco, coge la Hierba del cofre y dirígete a través de la puerta a lo alto de las escaleras, en donde moviste el muro. Golpea la cadena del final, ponte delante del interruptor y vuelve a los escalones que se encuentran bloqueados por tres campos de fuerza. Sigue en esa dirección hasta que llegues a la torre con los enemigos dentro, y mátalos a todos para poder acceder a las escaleras. Encamínate a la puerta de arriba pulsa el interruptor de la siguiente torre. Vuelve a la torre anterior y desciende por varias escaleras, hasta que llegues a un pedestal que tendrás que empujar a la derecha para poder pasar por la puerta cercana, Entra por ella, pulsa el interruptor y dirígete hacia la puerta de lo alto de las escaleras. Empuja el torniquete del centro hacia abajo para dejar al descubierto una puerta secreta. Baja hasta llegar a ella, luego sube, y metete por la puerta de al lado. Ponte delante del interruptor, y retrocede, ignorando los dos interruptores, y metiéndote por la

Lo que quieres decir es que estás unos metros bajo tierra, ¿no es así, Jess?

puerta de arriba. Sube por las escaleras, coge la llave del cofre y vuelve a la habitación con el primer torniquete. Utiliza ahí la llave con la puerta cerrada. Una vez dentro de la nueva habitación destruye el ojo con el arco, y como antes, desactiva los campos de fuerza azules. Tras eso, metete en la habitación inferior cercana.

Ve por el pasadizo secreto y acaba con todos los enemigos que encontrarás en la habitación del final. Cuando lo hayas hecho, vuelve y coge el barril, llévalo hasta los dos interruptores, lánzalo a uno y salta tú al otro. Recibirás por ello una llave. Dirígete a la puerta de abajo, y gira a la derecha para atravesar la puerta abierta. Utiliza una de tus llaves para acceder más allá del muro de acero, y tras eso sal de la habitación y sube por las escaleras. Sal por la puerta de debajo de la derecha y cruza el muro del castillo, coge la llave del cofre de la habitación de al lado y vuelve a la habitación con el muro de acero. Una vez más, golpea la cadena, ponte enfrente del interruptor y verás como la puerta de enfrente se abre.

A continuación, dirígete a la galería que está sobre la entrada principal. Desciende desde allí por el agujero y entra por la puerta principal. Avanza por el laberinto, activando todos los interruptores que te encuentres. En algunos arbustos hay agujeros que sólo puedes traspasar en una dirección. Cuando hayas abierto la puerta a la derecha de la puerta principal, podrás utilizar



Cuando regreses al pueblo verás esta aterradora escena.

el teleportador para volver a la aldea. Aparecerá en el pozo junto lado de la casa del Adivino, por lo que podrás aprovechar y salvar la partida. Cuando hayas terminado, entra por la puerta principal.

La Gran Sala

Este es el nivel final, y como es natural, es bastante truculento. Debes tratar de recordar que áreas ya has visitado, ya que este nivel es muy confuso. Tras tu encuentro con Mezla serás expulsado. Parará el tiempo con su magia, al tiempo que iluminará los candelabros gigantes del vestíbulo. Tu tarea será la de restablecer el flujo normal del tiempo y apagar los candelabros. El castillo es casi idéntico en

ambos lados: recuerda esto cuando estés perdido.

Cuando llegues a la habitación con los tres torniquetes, empuja el de la derecha un poco más alto que el de la izquierda, pero no del todo; luego empuja el del centro lo más a la izquierda que puedas. De esta manera podrás subir por la escalera.

En la habitación con las seis estatuas, destrúyelas todas para hacer aparecer seis candelabros. Ilumínalos, asegurándote de dejar para el final el que está más arriba a la izquierda. De esta manera recibirás un cofre, en cuyo interior hay una llave, aunque para poder alcanzarlo necesitarás subirte a una silla.

Cuando vuelvas al comedor a través del agujero en el que utilizaste la Judía Mágica, pulsa el interruptor y los ocho candelabros caerán sobre las mesas.

Ilumínalos en el siguiente orden: mesa superior, primera mesa a la derecha, primera mesa a la izquierda, mesa del fondo, los de la mesa del fondo a la derecha y los de la mesa del fondo a la izquierda. De esta manera se abrirá la puerta del extremo superior izquierdo.

Cuando llegues a una habitación llena de interruptores utiliza el torniquete de en medio para poder acceder a los interruptores que te rodean. Cuando llegues al exterior asegúrate de que llevas encima la llave que encontraste en el cofre de la torre superior.

Cuando hayas desactivado todos los candelabros de la sala principal, dirígete a la aldea utilizando el vórtice del exterior. Salva la partida, ponte a tope de ítems, y prepárate para una dura batalla,

El primer enemigo con el que te las tendrás que ver es con un Dragón enviado por Mezla. Tiene muy pocos ataques de los que tengas que preocuparte. El primero de ellos es su aliento de fuego: cuando el dragón te vaya a atacar con él, alzará el vuelo y tratará de freírte. Puedes librarte de este ataque permaneciendo siempre bajo la sombra que proyecta, o, mucho mejor todavía, llevando puesto el brazalete de Nava.

Su otro ataque es una lluvia de bolas de fuego que lanza sobre ti una vez concluido un movimiento rotatorio. Una vez más, si llevas puesto el brazalete no tendrás nada de que preocuparte. Cuando realice este ataque tendrás tu mejor oportunidad para atacarle con la espada. Su movimiento más efectivo

es una especie de pisotón (tiene dos, uno desde poca altura y otro desde lo más alto), con el que tratará de aterrizar sobre tu cabeza. Tras unos cuantos golpes, el dragón morirá, momento que aprovecharán los aldeanos para ponerte al máximo de vida y magia.

Tu próxima batalla es con el mismísimo Mezla, pero no te preocupes, que será bastante fácil. Él aparecerá junto a varias imágenes suyas. Tienes que golpear al auténtico (el último en aparecer en pantalla), ya que si golpeas a una imagen, Mezla premiará tu error con un rayo de gran potencia. La mejor arma que puedes utilizar con él es la espada.

Una vez lo hayas derrotado, se transformará en otro monstruo al que igualmente tendrás que derrotar.

Este jefe es bastante duro de pelar, y está formado por un cerebro en el centro, dos brazos y un buen número de ojos. Evita bajo cualquier concepto que te agarre con los brazos, ya que cada uno de sus apretones te despojará de 20 Cristales de salud.

Su otro ataque, unas descargas eléctricas, son bastante fáciles de esquivar si permaneces al fondo de la pantalla. La mejor manera para derrotarle es correr hacia su pecho, saltar y golpearle directamente en el cerebro, y volver abajo antes de que pueda ponerte la mano encima. Asegúrate en todo momento de tener un buen nivel de salud, y no dejes bajo ningún concepto que tu salud descienda por debajo de los 20 Puntos de vida.

Una vez hayas destruido el cerebro, Mezla comenzará a maldecirte. Entonces aparecerá Lars, quien te dirá que el cuerpo de Mezla debe ser quemado. Dirígete hacia la plataforma en la que está, y utiliza tu Varita de Fuego para calcinarle y acabar para siempre con él. El palacio

¡Pot fin! ¡Este es el momento más bello de toda mi corta vida!

entonces se derrumbará, por lo que Lars te pedirá que te vayas. Una vez hagas esto, siéntate y disfruta del espectacular final del juego. ¡Felicidades!

FIN.

A todo el mundo le gustan los finales felices

Después de derrotar al cerebro, te sentirás orgulloso de poder admirar el final del juego. Bien... ¿y para cuándo una segunda parte?

Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Coordinadores:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Traducción:
Rubén J. Navarro, Oscar Ajenjo,
Macarena Gomez-Centurión
Autoedición:
Álvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha

Los artículos traducidos y publicados son propiedad de Rapide Publishing (UK) © 1998. Todos los derechos de los textos españoles e ingleses están reservados. Reproducido con el permiso de Rapide Publishing. El contenido de esta revista no puede ser reproducido, en todo o en parte, sin permiso de Rapide Publishing.

• • • • • • •

Edita:
HOBBY PRESS S.A.
Director General:
Karsten Otto
Subdirectores Generales:
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Director de Distribución:
Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 916548199 Fax: 916548692
Suscripciones:
Tlf: 916548419 / 916547218
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tlf: 91654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 917478800
Imprime: ALTAMIRA, PENTACROM
Depósito Legal: M-4303-1998

• • • • • • •

Hobby Press es una empresa del
Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

PlayStation

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

EL MUNDO ESTÁ A PUNTO
DE QUEDARSE EN TINIEBLAS
HEART OF DARKNESS™
ocean
INFOGRAMES
PlayStation
PC CD ROM
©1998 Amazing Studio - Infogrames. All rights reserved. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.